LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick

N°68 FEVRIER 1996

joystick FEVRIER 1996

Gabriel Knight II
Mourir de plaisir

Conquest of the New World
Mieux que Colonization ?

Terminator Future Shock
La surprise

Blizzard
l'après Warcraft II

EXCLUSIF !
Wing Commander IV
LE TEST COMPLET



N°68 • FEVRIER 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1200 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

FEVRIER 1996 • 35 F
68
joystick

Ouverture de la boucherie en Mars

PC CD-ROM

DUKE NUKEM 3D

EN AVANT PREMIERE

Version DEMO JOUABLE : 3615 USGOLD

«Attention : Il ne s'agit pas d'une pâle copie. DN arrive à temps pour changer le genre.»
JOYSTICK

APOGEE FormGen INCORPORATED 3D REALMS US GOLD®

Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

MAXIPUB : 64 72 99 16

Sommaire

FÉVRIER 1996

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Cooli.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Damaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon) Cooli (Bruno Cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Derek De La Fuente, Sylvain Simoneau
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Djima Mérah, Corinne Bismuth, Michel Desangles, Marie-Noëlle Hedon & Manu.
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Promotion : Christine Tilliette
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, El Diablo
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE WING COMMANDER IV © ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM : Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 nos) : 1 450 FB.



A part ça, ça va vous ?

Tiens, ça faisait longtemps : n'envoyez pas d'enveloppes, je ne réponds pas au courrier personnellement, et ne mélangez pas tout, je ne vais pas passer ma vie à trier les réponses de concours et les demandes d'abonnement. À part ça, ça va vous ?

Cyrille Baron

Regrets

Malgré l'article de Léo de Urlevan sur la "11e Heure" qui nous mettait en garde au sujet de l'installation, j'ai tout de même fait l'acquisition de ce produit.
Je dois dire que je le regrette lorsque ce jeu refuse de tourner. Après maints essais et manipulations, j'ai tout juste réussi à le lancer en noir et blanc. Je ne sais pas comment j'ai fait, car maintenant il ne tourne plus. Je vais tout de même contacter Virgin, mais j'ai un doute quant à leur aide car en d'autres occasions, ils ne m'ont jamais rappelé.

J. Gimenez, Marseille

C'est terrible ça, on a beau prévenir les gens, faire de beaux encadrés pour expliquer que ce logiciel semble avoir de graves problèmes liés à la vidéo, et on ne nous écoute pas. Tsst !! Cela dit, ce genre de péripéties, de plus en plus rare heureusement, est tout à fait déplaisant. Certes, il subsiste toujours plus ou moins quelques zones d'ombre dans un logiciel, mais lorsqu'un produit est reconnu comme étant unanimement mal fichu, y compris par Virgin, il y a de quoi s'énerver. Une fois de plus, les éditeurs nous prennent pour des vaches bonnes à traire, et il serait temps que ça change. Commercialiser un logiciel aussi mal fini frise l'escroquerie, bien qu'ici il s'agisse à la base d'incompétence saupoudrée de jem'enfoutisme de la part du studio ayant réalisé la 11e Heure. Il faut en effet signaler que les possesseurs de divers types de cartes vidéo avaient déjà rencontré des problèmes similaires, quoique de moindre importance, lors de la sortie de The 7th Guest. Pour tout problème avec ce logiciel, vous pouvez contacter la hotline de 13h à 17h au : (1) 53 68 10 00.

L'Art et la Méthode

J'ai acquis récemment le logiciel Theme Park, mais depuis près de quinze jours, il s'obstine à planter chez moi. J'ai bien entendu contacté mon revendeur qui ne trouve pas d'explication à ce plantage. Un essai dans sa boutique s'est avéré concluant, il ne s'agit donc pas d'une déficience du produit. Le chargement de l'intro se passe bien, mais c'est au moment où l'on me demande de taper mon nom que la machine plante de façon irrémédiable. S'agit-il d'un problème de hardware ? de drivers ? de mémoire ?

M. de Jong, Strasbourg

*Sans prétendre tout résoudre d'un coup de baguette magique, ni vouloir vous mettre en cause directement, de nombreux problèmes a priori insurmontables sur PC proviennent du manque de méthode de celui qui essaie de les résoudre. On installe des tas de périphériques, des drivers parfois étranges, et forcément ça plante. Bref, les conseils suivants sont valables avec tous les logiciels.
Fort judicieusement, vous avez d'abord soupçonné le logiciel mais il s'avère que tout va bien de ce côté-là. Reste donc à se rendre à l'évidence, c'est en effet un problème de hard, de drivers ou de mémoire. Le plus simple est de tester tout ça dans l'ordre, si possible en commençant par le moins contraignant, à savoir les drivers. Essayez de changer de driver de souris (ou de l'éliminer carrément en marquant REM devant), soupçonnez également Smartdrive, QEMM si vous l'utilisez, etc. Ça peut paraître fastidieux de tout essayer mais autant se débarrasser de ce qui vous posera de toute façon un problème plus tard (et d'ailleurs pas forcément le même problème, ce qui contribue à épaissir le mystère PC). Essayez aussi en chargeant un drivers VESA en plus de celui incorporé à votre carte. Pendant qu'on y est, augmentez les valeurs Files et Buffers, pour voir. Si ça plante encore, voyez le problème mémoire en faisant un memmaker (sauvegardez vos anciens fichiers de démarrage au cas où). Dans ce cas, demandez de ne pas tenir compte de la mémoire supérieure ni de l'optimisation pour Windows, ni de la plage monochrome. Naturellement, si rien ne marche, remettez tout comme avant ; si ça marche, essayez quant même de savoir lequel, des trois paramètres changés, est celui qui fait planter le jeu.
Là, si rien ne va, il faut passer au tournevis. APRES AVOIR ÉTEINT votre PC, enlevez votre carte son en priorité et essayez à nouveau. Sinon, enlevez les cartes "superflues" une par une. Si le problème est lié à une carte, essayez de la changer de slot et plus sûrement, de changer l'adresse IRQ et DMA. Tout cela à l'air affreusement compliqué. Je vous rassure, ça l'est, mais dans 90 % des cas, on n'en arrive jamais au stade tournevis, si l'on a bien pris soin de tester ses drivers et sa mémoire.
Et dites vous bien qu'on ne fait pas tous les jours ce type de bricolage, et qu'en finale on se retrouve avec un PC qui marche "à tous les coups". Passer outre, comme bon nombre de joueurs qui se font une raison en se disant que "tel logiciel plante chez eux", c'est s'exposer à d'autres plantages.*

Gnagnagna

Je suis particulièrement mécontent (et c'est un faible mot car je reste poli) quant à la réalisation des soit disant jeux de rôles/aventure. En effet, étant moi-même rôliste depuis plusieurs années, je ne peux que constater la bêtise des programmeurs et autres concepteurs de jeux. Quant ce ne sont pas des hordes de monstres qui vous attaquent sans cesse jusqu'à ce qu'apparaisse le message vous informant que vous êtes mort, ce sont des énigmes aussi nulles qu'absurdes qui vous bloquent. Ces dernières sont parfaitement illogiques et impossibles à résoudre pour la plupart (à moins qu'un magazine bienveillant ne fasse paraître la solution). Il faut appuyer sur des boutons, lever ou baisser des leviers, allumer des repères dans un ordre que seul le programmeur connaît. Et naturellement, malgré des notes soignées et concises, malgré la répétition des mêmes opérations, les résultats obtenus ne sont pas les mêmes. Comme si cela ne suffisait pas, il faut toujours se livrer à ces actions tout en combattant, et courir d'un levier à l'autre ; car bien évidemment, ces derniers sont toujours très éloignés les uns des autres dans des couloirs tortueux. C'est nul, ça n'apporte rien au jeu, et c'est chiant (voilà, j'ai été malpoli).

Ted

Oui, c'est vrai, c'est absolument scandaleux ces créateurs de jeux qui nous tendent des tas de pièges. Ces gens-là essaient par tous les moyens de nous rendre fous. En fait, il paraît que les créateurs de jeux font tous partie d'une organisation secrète ayant décidé de pourrir la vie des joueurs par tous les moyens. Ils se retrouvent chaque semaine et s'échangent des trucs. C'est sûr que ces gens-là nous en veulent. Au lieu de faire des jeux simples qui pourraient se résoudre facilement, par exemple en affichant directement l'écran de fin, ils font les malins et intercalent des tas d'énigmes et de machins juste pour nous faire perdre du temps. Pourtant, on a beau prendre des notes extrêêêêêêêement précises, et faire des relevés de plan au millimètre près, il y a toujours un élément incontrôlable, un truc qui vient nous surprendre alors qu'on n'a pas que ça à faire. Je déteste tout ce qui dépasse, tout ces brins d'herbe folle, ces feuilles qui tombent des arbres et salissent tout, ces jeunes coiffés n'importe comment. On n'est pas là pour rigoler, nous, il ne faudrait surtout pas que les concepteurs l'oublient. Un jeu de rôles, c'est un truc carré, discipliné et absolument pas un amusement ou je ne sais quelle faribole. Un jeu doit être résolu dans les délais les plus brefs, et ne pas comporter de soit disant hasard qui permettrait de rendre la partie un peu moins monotone. Pour ma part, j'aime beaucoup collectionner les formulaires administratifs du monde entier. Je les classe et je les répertorie, puis je consigne tout cela proprement dans un grand cahier, lui-même dûment répertorié dans ma base de données. J'ai plusieurs exemplaires de chaque formulaire car je trouve plus pratique de pouvoir réaliser des collections diverses au gré de ma fantaisie. Je les classe (c'est un peu fou, je sais !) par ordre alphabétique décroissant ou croissant, par pays, par couleur ou par taille. Je pense prochainement faire l'acquisition d'une balance agréée par l'État afin de pouvoir classer mes formulaires administratifs suivant leur poids précis. Je ne sais pas encore si le tri se fera de façon ascendante ou bien descendante, ce qui me cause beaucoup de soucis et me contrarie énormément. Lorsque tous ces formulaires seront classés, je pourrai les remplir proprement et les envoyer aux différentes administrations afin d'en obtenir d'autres.

Un Jeu à Grand Spectacle tiré du film TEKWAR

d'après les nouvelles de WILLIAM SHATNER

PC CD-ROM

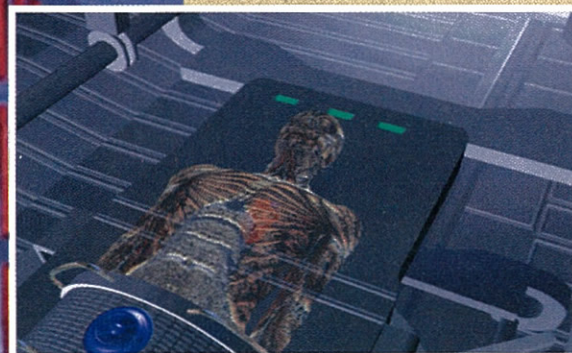
Disponible
dès maintenant

WILLIAM SHATNER'S TEKWAR



Voix en français et vidéo de WILLIAM SHATNER







«Tekwar, un soft sur-protéiné à la réalisation somptueuse»
Joystick **90%**

«Tekwar, un exploit technique impressionnant»
«Une atmosphère incroyable, soutenue par des graphismes SVGA splendides»
PC Team **90%**

«Tekwar est véritablement le précurseur d'une nouvelle génération de jeux. L'environnement tridimensionnel et son réalisme fouillé sont les grandes réussites de ce soft, il est également servi par un scénario digne de ce nom»
Generation 4

«Tekwar surprend par ses innovations techniques qui font de lui un des meilleurs jeux en 3D»
PC Loisirs

- Moteur 3D nouvelle génération
- 16 joueurs en réseau
- Graphismes SVGA hyper-réalistes
- Son qualité CD

Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

US GOLD®

Capstone THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE

INTRACORP INC.

SMMAIR

Dix ! Voici le dixième CD proposé par Joystick. Pour l'occasion, nous avons décidé de faire un petit bilan. En accord avec moi-même, je suis allé interviewer le concepteur de cette petite galette. L'interview s'est passée au téléphone :

- Tuuut, tuuut... Répondeur... Message.

- Biss, je sais que t'es là. Lève-toi, fainéant, je veux t'interviewer pour le sommaire.

Après une demi-heure de cris au téléphone, une voix se fait entendre :

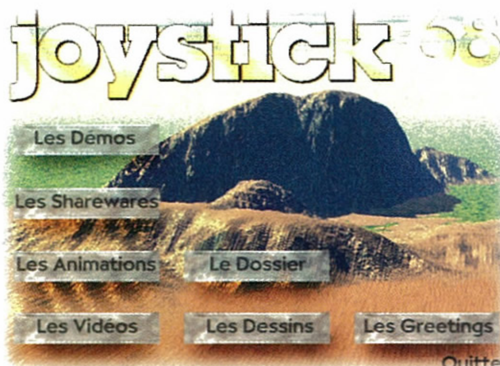
- Mmmmh...

- C'est Léo ; il est quand même trois heures de l'aprèm. Bon, que peux-tu nous dire sur les CD de Joy ?

- Ils sont bien. Salut !

Je réitère mon appel, cela sonne "occupé"... Une bien belle interview. Le mois prochain, je vous propose un dossier de 43 pages sur la vie et l'œuvre de ce génie, ses meilleures histoires drôles, et aussi une interview de ses maîtresses.

* N.B. : Il se peut que notre fabuleuse interface vous renvoie un message d'erreur à propos de Video for Windows. Si tel est le cas, votre Windows à vous n'est pas équipé de Video for machin. Pour l'installer, lancez windows, cliquez sur le menu déroulant "Fichier" dans le gestionnaire de programmes, puis sélectionnez "exécuter". Entrez la commande suivante :
D:\DEMOS\GABRIEL\VFWINDEO\SETUP.EXE
pour lancer l'installation de Video bidule.



COMMENT DÉMARRER LE CD-ROM JOYSTICK ? INSÉREZ LE CD DANS VOTRE LECTEUR , PLACEZ-VOUS SUR L'UNITÉ DE VOTRE CD-ROM (SI VOTRE CD-ROM EST INSTALLÉ COMME UNITÉ D, TAPEZ D:), PUIS TAPEZ «JOYSTICK» ET PRESSEZ LA TOUCHE «RETURN». ET VOILA !

LES DEMOS



WIPEOUT

Ce jeu de course vous place aux commandes de vaisseaux futuristes dans un univers 3D assez rapide, pour peu que l'on possède une bécane puissante. Attention, cette démo est très récalcitrante. Si vous rencontrez des problèmes, tentez la procédure suivante : recopiez le répertoire WipEout du CD sur le disque dur en tapant :
XCOPY D:\WIPEOUT C:\WIPEOUT\ /S
en remplaçant D: par la lettre désignant votre lecteur CD si besoin est. Copiez ensuite les autres fichiers en frappant :
XCOPY D:\WIPE*.* C:\ et XCOPY D:\DOS4GW.EXE C:\ .
Le jeu est désormais sur le disque dur. Rebootez votre ordinateur et lorsque vous voyez le message "Démarrage du DOS", appuyez sur F5. Les fichiers de démarrage ne seront pas chargés. Dès lors, tapez : WIPEOUT (en qwerty : ZIPEOUT) pour lancer le soft.



GABRIEL KNIGHT II

Ce magnifique jeu d'aventure de chez Sierra n'est malheureusement pas jouable, mais vous y verrez de magnifiques vidéos et des images de toute beauté.
En cas de problème :
CD \DEMOS\gabriel
Setup



NAVY STRIKE

Ce soft est un jeu de stratégie agrémenté d'un simulateur de vol. Il renouvelle donc un peu le genre. En cas de problème :
CD\DEMOS\NS
Install



KRYPTON EGG

Ahh ! un casse-briques. Si certains trouvent ça ringard, c'est qu'ils ont oublié leur jeunesse. Qu'il était bon, le temps d'Arkanoïd et de ses clones.

LE CD N°10

C'est très triste.
En cas de problème :
CD\DEMOS\Krypton
Install



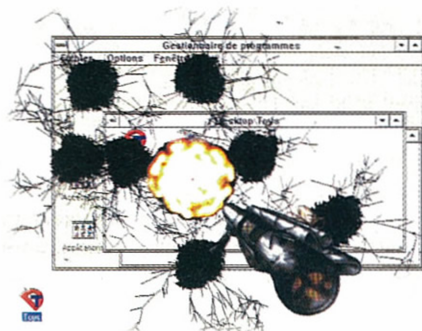
REBEL ASSAUT 2

Dans ce jeu, vous incarnez un pilote de... Ah ! vous étiez au courant. Voici un niveau qui va vous en mettre vraiment plein la vue. Si vous rencontrez des problèmes au lancement, sélectionnez l'option "Make boot disk" dans le menu du soft.
En cas de problème :
CD\DEMOS\Rebel2
Rbl2demo



TOYS

Vous voulez vous acharner sur Windows ? L'interface graphique 94 ou 95 vous gonfle ? Défoulez-vous et bousillez tout.
En cas de problème :
CD\DEMOS\Toys
Setup



DESCENT2

Quel dommage, ce n'est pas jouable ! Néanmoins, vous vous apercevrez à la vue de cette démo tournante que c'est vraiment vachement mieux que le premier.
En cas de problème :
CD\DEMOS\D2
D2demo



DAGGER FALL

Enfin ! la suite de Arena, The Elder Scrolls. C'est pas trop tôt ! Plus beau, plus rapide, vous errerez toujours dans des couloirs sans fin. Dagger Fall fait hélas partie des softs à problème. Il va en effet falloir le copier sur le disque dur, et cela prend quelque 34 Mo ! Prévoyez donc de la place en conséquence et effectuez les opérations suivantes : 12+4-7*32 que divise 3... non je plaisante.
Tapez : XCOPY D:\DEMOS\DAGDEMO C:\DAGDEMO\ /S .
Attention toutefois, car le répertoire contient un fichier BBCPCKDI.SWP qui n'a rien à y faire et qui monte la taille occupée sur le disque dur à 52 Mo. Il faut donc l'effacer ou ne pas le copier. Pour l'effacer, une fois la copie effectuée, tapez sur le disque C: CD\DAGDEMO suivi de ATTRIB -R *.SWP puis de DEL *.SWP. Lancez le jeu avec la commande DAGGER.



INDY CAR RACING 2

Voici LA simulation de course. Plus réaliste, tu meurs ! C'est jouable, ça va très vite, et l'ambiance sonore est au rendez-vous. En cas de problème genre manque de mémoire, essayez de ne pas définir de carte-son dans le setup : indiquez "none".
En cas de problème :
CD\ICR2
Install



RELIEF 1 ET 2

Voici un superbe slide show d'images en relief que vous pourrez voir avec les fameuses lunettes étranges qui donnent l'air malin. Vous vous en êtes rendu compte, il n'y a pas de lunettes de ce style dans notre journal. Pour les recevoir, rien de plus simple : il suffit d'en faire la demande à : Media Relief, 6, place Dessau, 95100 Argenteuil, avec, dans votre lettre, trois timbres au tarif "Lettre".



Oui oui oui, je désire recevoir les fameuses lunettes étranges qui donnent l'air malin.
Pour cela, il vous suffit de renvoyer le coupon à : Media Relief, 6, place Dessau, 95100 Argenteuil, avec, dans votre lettre, trois timbres au tarif "Lettre".

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Age : ....
Ordinateur : ....

LES SHAREWARES

CD\Sharewar



SATURN

Voici un petit jeu de rapidité où vous devrez associer des symboles avant la fin d'un décompte fatidique.
En cas de problème :
CD\Saturn
Saturn



DIRACT2

Petit utilitaire sympa, ce programme vous permettra, en appuyant sur la touche «L», d'obtenir des "directories", habituellement obtenus avec la commande DIR : beaucoup plus parlant car en couleur.
En cas de problème :
CD Diract11
Install

INERTIA

Les Mods, vous connaissez ? Voici un player livré avec quelques-uns de ces fichiers. Et dire que ça a commencé sur Amiga, voilà plus de dix ans maintenant !
En cas de problème :
CD\Axces
Iplay

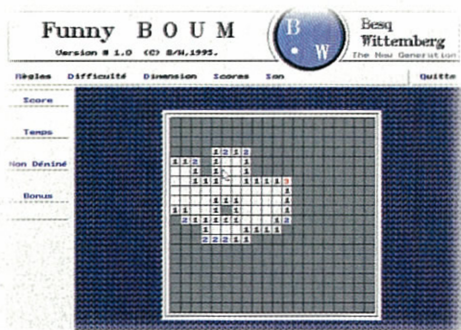


DESOLE

Voici sans doute le programme le plus original du CD. Vous pourrez y lire des histoires drôles, et en rire en appuyant sur un bouton.
En cas de problème :
CD\desole
Setup

FUNNY

Si vous connaissez Windows, vous connaissez ce jeu ! Sauf que là, c'est sous DOS ! Voici... le démineur !
En cas de problème :
CD\Funny
Install



EXPLORIN CD

Ça aussi, c'est original. C'est pas de la PAO, mais ça reste quand même de la psychanalyse assistée par ordinateur. Cette version comporte un dixième des fonctionnalités de la version définitive.
En cas de problème :
CD\Explincd
Installe

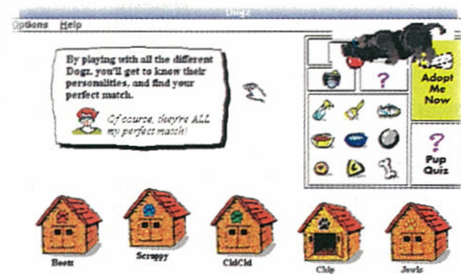


GAME OVER

Voici un petit shareware pour bidouiller vos jeux. Je ne peux que vous conseiller une fois de plus de faire une sauvegarde des fichiers que vous modifierez.
En cas de problème :
CD\Gameov
Patcher

DOG Z

Encore un programme étrange. Vous avez un chien, et vous jouez à la balle avec lui. Tout simplement GÉ-NI-AL.
En cas de problème :
CD\Dogz
Setup



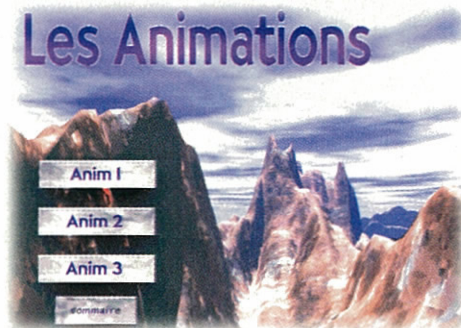
POWERSLAVE

Voici un digne successeur de Doom basé dans l'Égypte ancienne. Ça bouge bien, c'est beau, on va sous l'eau, et l'inertie dans ce milieu est vraiment exceptionnelle.
En cas de problème :
CD\Pwslave
Setup



LES ANIMATIONS

Au nombre de trois, elles sont toutes plus magnifiques les unes que les autres.
En cas de problème :
CD\ANIM
Lancez-les à l'aide d'un lecteur de fichiers FLI.

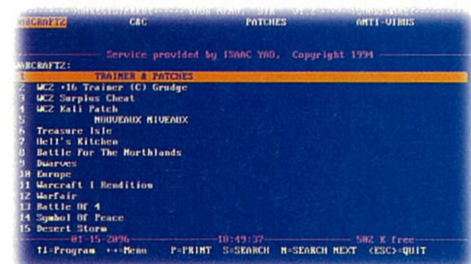


LES VIDÉOS

La vidéo de Silent Thunder, c'est ici que ça se passe.
En cas de problème :
CD\Avi.joy
Lancez-le à l'aide du gestionnaire de programmes, mais veillez à ce que vous ayez installé Video for Windows.

LE DOSSIER

Regardez l'encadré. Encore "mea-culpasez-nous". Ce mois-ci, les anti-virus que nous vous proposons sont des plus récents. Dans le dossier de Cooli, vous trouverez des niveaux supplémentaires pour Command and Conquer et Warcraft 2, des patchs mais surtout l'antagonizeur d'Ascendency, ce petit programme qui rend les ennemis plus agressifs.
En cas de problème :
CD\Cool
Yourmenu



LES DESSINS

Ils sont beaux. Envoyez-nous en encore.



LE MAC

Alors, ce mois-ci, dans ce numéro, une mauvaise surprise : les démos se font rares. C'est bien simple, on a appelé tous les éditeurs susceptibles d'en avoir, on a scruté Internet en piratant même les serveurs FTP les plus inaccessibles pour vérifier qu'il n'y traînait pas une ou deux petites démos inédites... Rien ! Il faut dire qu'on avait déjà tout récupéré en avant-première ces derniers mois.

On en a quand même récupéré deux : Trophy Bass, de Sierra, et Odyssey (Legend of Nemesis). Le premier est un jeu de pêche à la ligne. Et alors, puisqu'il n'y a pas beaucoup de démos, je n'ai pas grand-chose à vous raconter, me voilà bien embêté, je vais donc vous parler d'un vieil hobby à moi : la pêche à la ligne.

Ah là, alors ça, j'aime bien pêcher. Mais forcément, vous savez ce que c'est, avec tout ce boulot, tout ce bazar ; tous ces sites Internet à pirater, on n'a plus le temps de rien faire. Ça fait bien dix ans que je ne suis pas allé à la pêche. Je sais, à chaque fois que je le dis, ça surprend : dix ans. Remettez-vous, les gars ! J'ai pêché pendant quelque chose comme dix ans, toujours au même endroit, dans un étang à Nouan le Fuzelier, en Sologne. Avec un copain qui s'appelait Antonin. J'ai complètement perdu sa trace, d'ailleurs. Si ça se trouve, il crée des serveurs Internet, un de ceux que l'on pirate. Mince !

Bon, Trophy Bass. Je ne vous le cache pas, il risque de ramer un peu (et pas seulement parce que vous pêchez dans une barque : ha ha ha... oh mon Dieu). L'idéal, ça serait de le copier sur votre disque dur, c'est même pour ça qu'il y a l'installeur sur le CD. Mais ça sera quand même lent, surtout au moment de créer le lac virtuel. Eh, c'est qu'il faut ajouter les nénuphars, les libellules, les courants, les roseaux, les Antonin. Appâtez, cherchez l'endroit où se cachent les plus gros poissons et envoyez-y votre cuiller. Bonne pêche !

Comme il n'y avait pas trop de démos (rappel : deux), on vous a mis des jeux du shareware, et des bons. Ah ça, il n'y a pas à se plaindre. Et puis, dans ce numéro, vous trouverez les premiers résultats de notre grand concours «Défi Resedit» que TCB avait lancé il y a deux mois. Puisqu'on parle de TCB, j'ai encore une mauvaise surprise. Décidément, c'est pas votre mois, hein ? Donc, TCB s'en va, il ne nous fera plus «CD Mieux Mieux», il s'en occupait depuis le n° 3. Et pourquoi ? Parce qu'il bosse sur un jeu vidéo pour Mac. Un simulateur d'épuisette, un add-on que Sierra lui a demandé. Non, je déconne, c'est pour la marrade. Il prépare un vrai bon gros jeu d'action. Vous avez même un écran quelque part par là, pour vous prouver que je ne vous mens pas.

Bon, et si c'est comme ça, puisque vous me traitez de menteur, j'arrête là ce descriptif du CD-Rom. Vous vous débrouillez tout seul, vous avez une souris, promenez-vous dans le CD, c'est quand même loin d'être sorcier. Faudrait voir à vous assumer un peu, hein !

Mic Dax.

LES GREETINGS

C'est nous.
En cas de problème :
Ne nous téléphonez pas.

Coordination: Daniel Lauro
Graphisme: Fabien Deleval
Musique: Emmanuel Cyrode
Reseau Master : Bruno Cardot
Programmation: Richard Excoffier

sommaire

À Joystick, quand on fait des conneries, on les fait pas à moitié. Figurez-vous que dans le Joystick n° 67, on avait déjà mis des anti-virus. Mais on avait bu des tas de coups, et au moment de copier lesdits programmes, on s'est trompé de répertoire. Ben ouais, ce sont des choses qui arrivent quand on boit plein de coups. On a été un peu minable sur ce coup-là. Promis juré, on ne recommencera plus. Et puis, faute avouée est à moitié pardonnée, hein, hein ?... Hein ?... Dans le menu «dossier», vous retrouverez donc les derniers anti-virus, comme promis.

Interactif

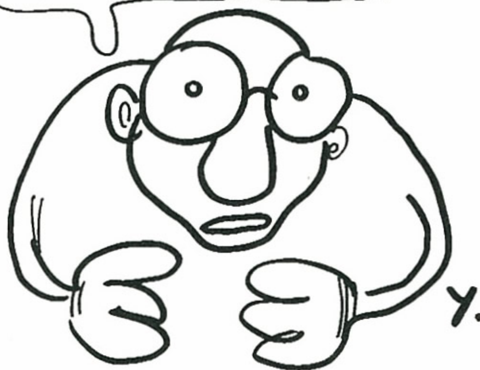
Warner Interactive Entertainment annonce Star Control III, un jeu d'action sur CD-ROM se déroulant dans un environnement futuriste. On ne sait pas encore trop ce que ça va donner, mais ce sera



interactif, l'éditeur insiste vraiment là-dessus. Pour un jeu, c'est une bonne chose, l'interactivité, sinon ça s'appelle un diaporama. La chose utilisera bon nombre d'effets spéciaux et les extraterrestres seront joués par de véritables extraterrestres. Euh non, je recommence : et les extraterrestres, joués par des acteurs, ont été créés par des spécialistes du maquillage. Sans vouloir critiquer cette initiative, c'est marrant cette notion d'interactivité en informatique. Ça consiste à, euh... Non rien !



LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION:



came

Un psychologue anglais nous communique qu'Internet, consommé à hautes doses, peut être aussi dangereux qu'une drogue. Il cite "des jeunes qui vont sur Internet jusqu'à 14 heures par jour". À l'entendre, on a l'impression que des hordes de jeunes anglais restent scotchés derrière leur écran 14 heures par jour bon an mal an, été comme hiver, vacances ou pas. Alors qu'en fait, c'est probablement un seul type qui a dû passer une seule fois quatorze heures d'affilée sur Internet. De là à en faire toute une théorie... En plus, si le type en question essayait de se brancher sur Internet avec un PowerMac, c'est normal qu'il ait passé quatorze heures à configurer le truc. Ça aurait pu être pire.

détournement de bourse

Le mois dernier, à Seattle, un étudiant brillant décide de parodier ses profs et ses compagnons de classe sur Internet, en les décrivant comme des obsédés, en écrivant des délires sur eux, etc. Le principal de son lycée n'a pas apprécié et a annulé sa recommandation pour une bourse. L'étudiant a porté plainte, arguant de la liberté d'expression, et le principal a été obligé de faire marche arrière; il a même dû payer 10.000 francs en compensation à l'étudiant, en s'excusant d'avoir mélangé ses opinions personnelles avec la gestion de son école. Un conseil: faites des études de droit, ça peut toujours servir.

zimmermann, dit l'âne

Fin d'une affaire vieille de cinq ans aux USA, dont je vais ci-devant résumer les grandes lignes. Un type, nommé Philip Zimmermann, développe en 1990 un algorithme de cryptage de données particulièrement ingénieux, PGP (Pretty Good Privacy), qui non seulement est inviolable (enfin, pas plus simple à décrypter que les autres), mais en plus permet la manip suivante: un particulier diffuse publiquement sa "clé PGP", ceux qui veulent lui écrire codent leur message avec cette clé, et à partir de là, lui seul peut lire le message encrypté, parce qu'il est le seul à avoir la deuxième moitié du code, car c'est là qu'est l'astuce.
Or, les lois américaines interdisent l'export d'algorithmes de cryptage, qui sont assimilés à des armes (sous forme électronique uniquement. Il est permis d'exporter des algorithmes écrits sur papier... Allez comprendre). Et Zimmermann décide, malgré tout, de publier son algorithme sur Internet. L'algorithme se répand comme une traînée de poudre, et en 1993, le gouvernement décide de mettre Zimmermann en examen pour exportation illégale. Or, récemment, le gouvernement a annoncé qu'il laissait tomber les poursuites, sans le justifier d'aucune manière. On peut supposer que la diffusion effective, ne serait que d'un seul algorithme, rend l'interdiction caduque; on peut supposer aussi que les autorités américaines viennent de s'apercevoir que les autres pays sont finalement tout aussi avancés que les USA dans les domaines des maths, de l'électronique et tutti quanti et que ces vieilles lois datent de la guerre froide. Il se peut aussi que l'aura de superstar de la liberté virtuelle qu'a acquis Zimmermann ait pesé dans la décision gouvernementale.
Il faut dire que parallèlement, un projet de loi nommé Clipper II est actuellement débattu; il obligerait les sociétés qui exportent des algorithmes de cryptage à fournir un "passe-partout" au gouvernement américain, lui permettant de décrypter n'importe quoi n'importe quand. De nombreux groupes de pression sont intervenus pour l'empêcher, arguant que des données cryptées dont la clé est accessible au gouvernement, à ses employés, aux amis des employés et aux amis des amis, ne représentent pas un niveau de sécurité suffisant.

BINGO

AOL vient de célébrer son 4,5 millionième abonné. Le même jour, Compuserve a ouvert le champagne pour fêter son 4 millionnième abonné. Le même jour, Microsoft mettait des petits chapeaux pointus de toutes les couleurs pour commémorer son demi-million d'abonnés à MSN. Et le même jour, Mic Dax chantait Jo le Taxi pour sanctifier son premier abonné au BBS Joystick. Ce jour-là, c'était vraiment la teuf, chez les gros.

changement de programme

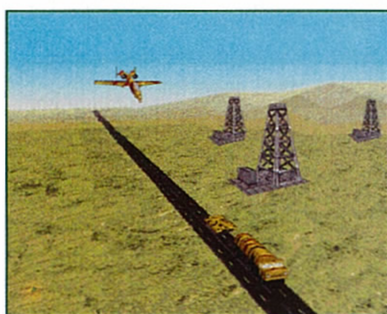
Un agent de sécurité américain a échangé, dans son propre camion blindé, un sac contenant plus de 7 millions de francs avec un autre sac ne contenant que de vieux journaux. Il a gardé les miyons, et au moment de s'enfuir au Brésil, il a réalisé que ça faisait beaucoup et que si les douaniers ouvraient sa valise, il risquait gros. Alors il a tout laissé à un copain en lui recommandant de cacher l'argent, et s'est enfuit. Le copain a tout rendu aux flics. Zut, tout ça pour rien.











ÇA VA FAIRE DU BRUIT

Silent Thunder sera le prochain simulateur de combats aériens de Sierra. Aux commandes de votre A 10, vous pourrez participer à de nombreuses missions dans des décors de rêve. Plutôt qu'un long discours, regardez donc la démo de notre CD. Bon O.K., vous voulez en savoir plus ? Soit ! Ce simulateur, qui utilise le système BMFE (Bit-Map Frame Editor) et TED (Terrain Editor), s'annonce comme étant particulièrement esthétique. Sierra oblige, il ne sera pas question ici d'apprendre par cœur un manuel de 3 000 pages pour espérer décoller (ce qui a son charme aussi, mais c'est un autre problème); les commandes seront simples et configurables à loisir. Enfin, la chose devrait aussi être à la hauteur en ce qui concerne la bande-son. Bref, rien que du bon en perspective.

HALLU

Vous vous souvenez de John Sculley, l'ex-patron d'Apple, qui était parti plutôt la queue basse après avoir obtenu des résultats médiocres? Il vient de prendre des parts de Live Picture, la boîte qui développe le logiciel de retouche d'images éponyme, utilisé surtout par des professionnels (ne serait-ce que par la quantité de Ram qu'il faut lui allouer: 64 Mo!). Le but de Sculley est d'en faire un produit grand public. Toujours aussi visionnaire, John.



marché d'avenir

Bon esprit : 800 000 écus seront prélevés sur le produit de la vente du dernier ouvrage de Bill Gates, "La route du futur". Cette somme servira à financer un programme de prix récompensant l'utilisation des ordinateurs dans les écoles primaires et secondaires européennes. En effet, dixit Microsoft, "quiconque a vu des enfants travailler ensemble autour d'un ordinateur peut comprendre le rôle que cette technologie est appelée à jouer en encourageant l'interaction et en ouvrant aux élèves des horizons nouveaux". Le programme sera géré par la Road Ahead Foundation.

Mauvais esprit : Billou vient de s'apercevoir que seuls 11 % des 146 millions de foyers d'Europe disposaient d'un ordinateur, ce qui constitue un manque à gagner énorme. Il a donc décidé d'évangéliser ses clients de demain en les attaquant dès l'école. Pour cela, il prétend vouloir apporter la technologie aux plus défavorisés des Européens... de l'Ouest. Aux défavorisés susceptibles de devenir ses clients rapidement, hein, pas les pauvres.

Pour mettre tout le monde d'accord, le fait est que les mômes sortiront gagnants de l'opération, c'est déjà ça.

Pour toute demande de formules de candidature, contactez :
European Computer Education Programme,The Road Ahead Fondation, 60, rue Victor Lefèvre, Bruxelles, Belgique. Fax : 32 2 734 7346. Email: v-jeremw@microsoft.com

bidon

J'espère que vous n'avez pas acheté SoftRAM95, le programme de Syncronys censé donner plus de mémoire aux applications Windows? Parce que si c'est le cas, vous vous êtes fait arnaquer. D'abord, les magazines ont signalé que sous Windows 95, SoftRAM95 n'apportait strictement aucun gain de mémoire. Syncronys a répondu qu'en effet, désolé, ça ne fait rien quand on utilise Windows95, c'est seulement pour Windows 3.1, on rembourse ceux qui ont acheté le produit pour rien. Là-dessus, d'autres magazines ont fait les tests et ont conclu que sous Windows 3.1 non plus, ça ne faisait rien. Ok, ok, a dit Syncronys, on rembourse tout le monde, c'est vrai, le logiciel ne fait strictement rien, voilà, c'était un coup de bluff, ça a pas marché, maintenant vous nous oubliez, ok?

Microsoft a signé avec Atomic Games (V for Victory) pour sortir un "Close Combat" sur CD cet été (un jeu de stratégie en temps réel, simulant la deuxième guerre mondiale, sur PC et Mac), et avec Crystal Dynamics pour sortir GEX, un jeu 3DO, sur Windows 95.

les licenciements du mois

Microsoft compte embaucher 2000 personnes en 1996. Ah zut, je me suis trompé de titre.

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

tout le monde a son avis sur la question

Les abonnés à Compuserve ont peut-être remarqué que depuis fin décembre, ils n'avaient plus accès à ce que la presse nomme "les réseaux de charme d'Internet", qu'on nomme nous "les newsgroups de cul". Que s'est-il passé ? Les autorités allemandes ont lancé une investigation des réseaux électroniques, ont constaté que le contenu de certains newsgroups (des sortes de forums publics) étaient en contradiction avec leurs lois, et ont prévenu les serveurs qu'ils devaient cesser de fournir l'accès à ces newsgroups sous peine de poursuites (ceux qui ont visité les rues chaudes de Berlin ou Hambourg peuvent se demander en quoi le contenu des newsgroups est plus choquant. On se le demande aussi). Compuserve, n'ayant pas la possibilité de filtrer les abonnés allemands des autres, a coupé l'accès à ces quelques 200 newsgroups dans le monde entier. D'où une âpre polémique entre les deux clans en présence : d'une part, ceux qui veulent que les diffuseurs d'informations soient responsables de ces informations (ce sont ceux-là qui ont gagné en Allemagne, et qui font du lobbying aux USA) et d'autre part, ceux qui considèrent que le diffuseur n'est qu'un transporteur qui n'a pas à juger de ce qu'il transporte.
Un tollé général (des utilisateurs) a suivi cette décision de Compuserve, qui a promis de réouvrir à la fin du mois de janvier les newsgroups en question pour les non-Allemands, tout en remarquant que si un diffuseur devait adapter le contenu d'Internet en fonction des lois de chaque pays, il pouvait tout aussi bien mettre la clé sous la porte. Un groupe de pression gay de San Francisco a même entamé un boycott des bières allemandes, car les forums de discussion sur le SIDA ont fait partie de la charrette.
Il existe une loi européenne qui permet la diffusion vers l'Europe entière de n'importe quoi, pourvu que ce n'importe quoi soit conforme aux lois en vigueur dans le pays d'émission (européen également). Mais la Grande-Bretagne a fait voter un amendement, qui dit: "...sauf quand ce qui est diffusé porte atteinte aux valeurs morales d'un pays", ce qui leur a permis d'interdire la diffusion de plusieurs chaînes pornographiques par satellite. Mais peut-on assimiler un provider Internet à un diffuseur télé? Ou faut-il le considérer comme un journal? Ou une chaîne de télé? Ou faire des lois bien particulières pour ce nouveau média? Le débat est ouvert. Tiens, Moulinex, t'as la parole. T'as même le droit de remettre un titre.



autodafé électronique

Après American on Line, c'est au tour de Compuserve de sombrer dans le "politically correct" le plus minable qui soit. Suite à la plainte déposée par le gouvernement allemand, Compuserve a en effet purement et simplement bloqué l'accès à 200 Newsgroups à caractère pornographique et érotique. Jusqu'à présent, Compuserve ne proposait pas ces Newsgroups dans les choix de connection, mais les utilisateurs connaissant les adresses pouvaient du moins s'y connecter. Dorénavant, c'est impossible. Le problème, c'est que Compuserve étant centralisé, il est difficile de censurer ces Newsgroups pour l'Allemagne sans couper le reste du monde. Il serait temps qu'on réalise qu'Internet est un simple média qui, en tant que tel, n'est pas responsable de ce qu'il sert à véhiculer. Ou alors interdisons la parole, puisqu'elle transmet des idées pouvant déranger certaines catégories de personnes et interdisons l'imprimerie pour les mêmes raisons. C'est vrai ça, avec un bon bouquin de chimie, on peut apprendre à fabriquer des explosifs. Interdisons la chimie aussi. Interdisons le savoir, la culture. Interdisons tout ce qui dépasse, tout ce qui différencie l'homme de l'animal, interdisons tout ce qui n'est pas respirer, manger, dormir (seul) et faire caca. Et encore ! Un groupe de pression se plaint des odeurs. Interdisons les nez ! Une fois de plus, les censeurs s'en prennent à la partie émergente de l'iceberg : le cul. C'est facile, on se sent un peu péteux de remuer ciel et terre parce que tel ou tel serveur fétichiste est censuré : ah oui, ça vous intéresse, vous êtes sado-maso ? Mais les censeurs ne s'arrêteront pas en si bon chemin, et ils s'attaqueront au reste. Puisque ça marche, ils vont multiplier les pressions dans le monde entier. Les intégristes de tous pays se plaindront de ce que l'on fasse l'apologie d'un faux dieu : aussi tous les Newsgroups traitant de la religion seront-ils éliminés ; les lobbies de gros éleveurs voudront qu'on ne parle plus des végétariens et réciproquement. Bref, avec la logique "jusqu'auboutiste" des censeurs, il faudrait tout interdire puisqu'il existera toujours un groupe de râleurs pour se plaindre de tout et n'importe quoi. Heureusement, il semblerait que Compuserve étudie en ce moment même une solution permettant de rétablir l'accès aux serveurs en question dans d'autres pays. Bonne nouvelle, me direz-vous ? Moui, ce logiciel servira surtout à filtrer l'information présente sur le réseau au gré du bon vouloir du gouvernement de chaque pays. S'il n'est plus universel, ce serveur perd grandement en intérêt. Puisqu'on parle de groupes de pression, espérons qu'il s'en formera un pour exiger un rabais sur le prix d'abonnement, car il n'y a aucune raison de payer le prix fort pour un service incomplet.

M.D. & C. «M.» B.



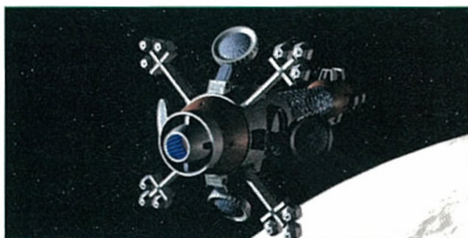




robot

Sierra annonce la sortie de Skyforce, c'est-à-dire la suite de EarthSiege. Toujours confrontés aux Cybrids, des robots surarmés ayant échappé à son contrôle, l'humanité doit encore se défendre. Dans ce jeu, vous serez aux commandes des Hercs, d'autres robots de combats. Avec un graphisme 3D en S-VGA et plus de 45 missions, ce jeu CD-ROM PC permettra en outre de survoler le champ de bataille aux commandes du razor, un nouvel engin.



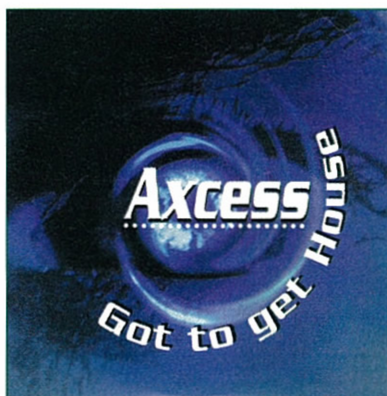


OLD MAN RIVER

Charles River, directeur d'une boîte d'édition américaine, sait que pour résoudre un problème, il faut remonter à la source. Voici le problème: dans les administrations, tous les employés qui ont un modem passent leur temps à glander sur des serveurs de cul sur Internet. Pour l'instant, les solutions proposées consistent à équiper les applications de filtres empêchant l'accès, par exemple, aux newsgroups, ou aux services de charme connus. Hélas, ça ne marche pas, car il apparaît de nouveaux services tous les jours et que ceux-ci ne sont pas répertoriés dans les logiciels-filtre.
Charles River s'est alors dit: voyons, simplifions le problème. Une personne cherche à accomplir quelque chose que nous ne voulons pas qu'elle accomplisse. Nous tentons par tous les moyens de l'en empêcher, sans y parvenir, car la chose que nous ne voulons pas qu'elle accomplisse est très facile d'accès. Y parviendrons-nous un jour? Non. Donc, inutile de chercher à perfectionner d'illusoires filtres. Re-donc, inutile de chercher à empêcher la personne d'accéder à cette chose. Il faut simplement la punir lorsqu'elle y accède.
Et du coup, il a développé un programme qui enregistre toutes les activités de l'utilisateur, tous les écrans Internet visités, tous les URL demandés et vérifie au passage qu'on n'a pas essayé de le désinstaller. Après quoi, un administrateur peut, à l'aide d'un mot de passe, vérifier tout ce qu'a fait l'utilisateur dans la journée (ou dans le mois). Et c'est drôlement pas bête, parce que c'est comme dans la vie: on ne cherche pas à empêcher ou prévenir ce qui est interdit, on cherche à le punir après coup. Nuance.

house

On reçoit des tas de CD à Joystick, mais celui-ci nous a plutôt surpris. Ben non, c'est pas un jeu mais un CD audio réalisé par AxCESS. Sous ce pseudo se cache en réalité l'un de nos lecteurs qui a réalisé "Got to Get House", un CD 2 titres de house. Si l'on en parle, c'est surtout parce que la chose a été faite sur PC avec une bête carte-son à moins de 2 000 balles, et que le résultat est extrêmement pro. Pour la petite histoire, le lecteur en question avait déjà produit un CD (Maïté) sous le nom de "Dee Jay MFX" avec Protracker sur Amiga 1200. Bravo !



bécile

Vous avez du voir, dans tous les articles et toutes les émissions consacrés à Internet, qu'on y trouve absolument tout ce qu'on ne devrait pas savoir : comment fabriquer une bombe ou de la drogue, comment ouvrir les serrures, ou pire encore. Un adolescent australien a trouvé la recette de la bombe, l'a fabriquée, l'a fait sauter pendant la fête donnée pour son seizième anniversaire, et s'est fait sauter avec. Il est gravement blessé. Faut quand même être con, hein.

méga coooool

IBM voudrait-il profiter des bugs de Windows 95 ? C'est bien possible. Ce dont je suis sûr, c'est que j'ai faim... mais ça n'a rien à voir. Je suis en fait censé vous parler du FunPack pour OS/2 Warps. Figurez-vous que pour 289 francs, vous aurez SimCity Classic Special Edition (version native pour OS/2), Star Emperor de Stardock (un jeu de stratégie très prisé par les utilisateurs de ce système d'exploitation), Rapid Assault (un clone de Quarantine sous DOS) et tout plein de petits softs pour le bureau (un Asteroid méga cooool, un Backgammon, un poker, sokoban, le solitaire... il y en a dix au total). Franchement, pour ce prix-là, vous auriez tort de vous en priver.

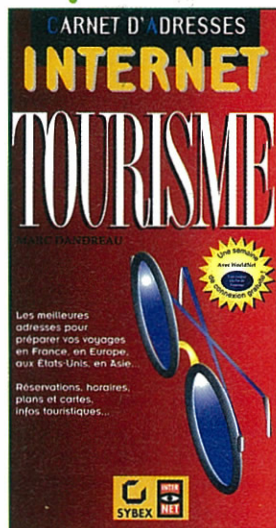
top crédibilité

Aux USA, c'est IBM qui a déposé le plus de brevets et de marques en 1995: 1383 en tout, et il est vainqueur pour la troisième année consécutive. Pour la France, on vous le dira quand l'INPI aura trouvé à quoi sert la touche "Entrée" qui est sur leur Machin (c'est comme ça qu'ils appellent leur ordinateur).

gâteau

Le marché mondial des circuits intégrés a augmenté de 40 % en 1995. C'est un marché de près de 800 milliards de dollars, mais l'Europe n'en a que 66 petits milliards : c'est l'Asie et les USA qui mangent la part du lion (et du dragon).

SURF



Sybex propose "Tourisme", dans la collection "Carnet d'adresses". Rappelons que cette collection regroupe des adresses Web sur un sujet donné. Rappelons également qu'avec un logiciel de recherche performant, on peut tout à fait trouver la même chose et au moins être certain que les adresses sont à jour.

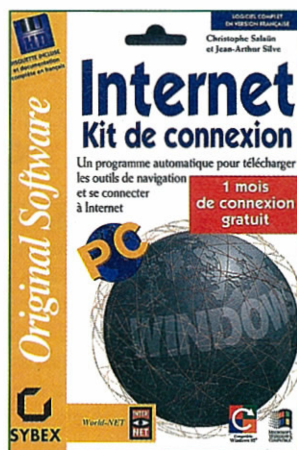
Dans un genre beaucoup plus pratique, "Netscape et le World Wide Web pour les Nuls" vous permettra d'apprendre à utiliser correctement Netscape, l'outil de navigation pour Internet le plus répandu et vous tuyautera efficacement sur les subtilités de la survie sur Internet.





Pour les nuls ayant décidé de changer d'état, "Toujours Plus sur Internet pour les Nuls" permet d'en apprendre d'avantage encore.

Enfin, puisqu'il faut bien un moment ou l'autre passer à la pratique, "Internet kit de Connection" propose des outils et un mois de connection gratuite à World Net. Une fois de plus, je le répète, ce genre de formule est vraiment idéale pour faire ses premiers pas sur le Web.



Allez, une estimation: Microsoft aurait vendu 7 millions d'exemplaires de Windows 95.

PLEASE WAIT

AOL, alias America Online, qui n'a rien à voir avec Europe Online, commence à s'installer tout doucement en Europe. Après l'Allemagne, c'est au tour de l'Angleterre ; la France devrait en bénéficier dans les mois qui viennent. Le seul problème de ces compagnies ricaines, c'est que tout est traité chez eux. Vous tapez une touche, et hop, c'est balancé aux US par satellite ; la réponse vous est renvoyée, toujours via le satellite, quelques secondes plus tard. Ça explique l'extrême lenteur – comment exprimer à quel point c'est lent ? Disons que c'est lent comme un vieil escargot fatigué privé de ses glandes salivaires qui serait obligé de tirer derrière lui un trente-huit tonnes, pendant huit jours consécutifs, sans manger, tout en recevant des petits coups hargneux sur sa coquille, le tout sur un tapis de clous spéciaux anti-escargots (Snail Nails™), après avoir difficilement recouvré d'une attaque cardiaque – d'un fournisseur de service dont je ne citerai pas le nom, qui commence par "Compu" et se termine par "erve".



warez

Moi, j'aurais été Bill Gates, j'aurais mis un petit bout de programme caché dans Windows 95 qui, le premier janvier 1996 à 0 heures, aurait tout changé en "Windows 96". Ç'aurait été classieux, mais il n'y a pas pensé, et du coup "Windows 96" ne sera que le nom de la mise à jour prévue dans le courant de l'année. Pour l'instant, la version de développement s'appelle "Nashville", et vous pouvez la trouver sur Internet, si vous avez accès aux newsgroups pirates "Warez". Ah, bien sûr, c'est totalement illégal : c'est une version bêta qui a été placée là par des pirates, et le FBI et Microsoft aimeraient bien savoir qui l'y a mise, vu que sa sortie n'est pas prévue avant quelques mois. Mais l'accès à alt.binaries.warez est assez difficile, vu que votre provider ne le fournit sûrement pas. Alors il faut trouver un provider qui n'ait pas bloqué l'accès aux anonymes et qui transporte ce newsgroup. Donc, changer l'adresse du news feeder dans votre browser. Vous me comprenez bien ? Non ? Ben vous venez d'échapper au FBI. Heureux ?

reproduction

La population mondiale a augmenté de 100 millions d'individus en 95. Le prix du Plus Gros Effort Pour Réduire la Surpopulation est attribué cette année à la Chine: il y a trente ans, une femme chinoise avait en moyenne 6,5 enfants, alors qu'elle n'en a plus aujourd'hui que 1,4.

passe-partout

Clinton vient de voter une loi concernant la pornographie enfantine, qui double les peines si celle-ci s'effectue par le biais d'un ordinateur. L'informatique est considérée comme une circonstance aggravante parce qu'elle permet une diffusion beaucoup plus massive que les moyens traditionnels.

du gâteau

"L'énigme de Maître Lu" édité par US Gold sort en version française intégrale. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'aventure se déroulant dans de nombreux pays et bénéficiant de décors absolument grandioses.

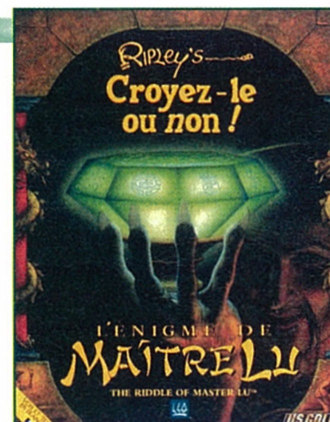
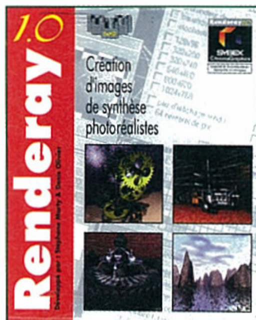
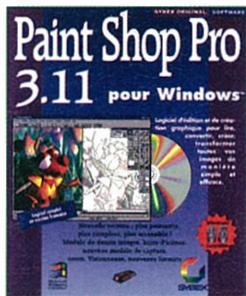


IMAGE MAGIE

On reproche souvent aux logiciels de création d'images de synthèse ou de retouche d'images d'être beaucoup trop onéreux pour le commun des mortels. Heureusement, Sybex nous propose deux produits extrêmement puissants à des prix raisonnables. Renderay 1.0 est un logiciel de création d'images en Raytracing. De nombreuses options permettent de créer des objets d'après des formes simples, de gérer la lumière (ambiante ou diffuse), la réflexion, la réfraction, les ombres portées, etc. Comme dans les logiciels professionnels, on peut gérer le type de caméra et utiliser des textures algorithmiques ou bien mappées. Enfin, Renderay 1.0 autorise la récupération d'objets au format .3DS, .DXF et .IFS. Certes, les temps de calcul sont parfois un peu longuets, mais le résultat est tout bonnement époustouflant, ces deux constantes étant d'ailleurs typiques à la technique du Raytracing.





Compatible Windows 95, Paint Shop Pro 3.11 pour Windows est un logiciel de retouche et de visualisation d'images. Doté des fonctions habituelles permettant de faire subir les derniers outrages créatifs à tout type d'images, il permet aussi de les visualiser sous forme de "diapositives" et autorise la conversion dans divers formats, du plus connu au plus exotique.

DERNIERE MINUTE • DERNIERE MINUTE • DERNIERE MINUTE

ATARI La news juste en dessous, écrite il y a 3 jours, est-t-elle prémonitoire ? A l'heure où nous bouclons (le 18/01/96, 23h 56), nous apprenons que la société Atari serait en passe de cesser toute activité et de liquider tout ses départements jeux (Jaguar, Jaguar CD, Atari Interactive). D'après les rumeurs, les Tramiels auraient déclaré: «Le secteur jeu vidéo chez Atari, tel que nous le connaissons, va disparaître.». Nous reviendrons sur cette information dans le prochain numéro.

escalade

Syquest vient d'annoncer le SyJet, un lecteur de cartouches magnéto-optiques 3'5 pouces (la taille des disquettes) d'une capacité de 600 Mo ou 1,2 Go. Le lecteur (le 600 Mo) devrait coûter dans les 2500 francs aux USA, c'est-à-dire dans les 4 à 5.000 ici, et les cartouches 320 francs américains, faites le même calcul pour avoir les francs français.

frères ennemis

Pour pouvoir fabriquer des machines et des des cartes logiques compatibles PC, Apple avait une licence de Microsoft l'autorisant à équiper les dites machines de MS Dos et de Windows. Or, cette licence est arrivée à expiration fin 95. Malgré de nombreux pourparlers, ils n'ont pu se mettre d'accord sur le renouvellement de cette licence : Microsoft demande beaucoup trop d'argent et exige qu'Apple s'engage à ne pas le poursuivre s'il s'avère qu'il viole les brevets d'Apple. Même pas en rêve je m'engage à ça, répond Apple qui du coup va être obligé d'aller acheter sa licence ailleurs, plus cher... C'est quand même marrant qu'ils ne s'entendent pas, ces deux-là, ils sont fâchés ou quoi ?

TIIIIIMBEEEEEEER!

Atari, qui vend des milliards et des milliards[1] de consoles Jaguar, a décidé quand même de créer Atari Interactive pour diversifier son activité[2]. Ce sera une filiale spécialisée dans la création de nouveaux jeux[3] en 3D, interactifs, virtuels et tout le bazar qui tourneront sur PC. Mais Atari entend tout de même poursuivre la fabrication et la commercialisation[4] des Jaguar, qui ont déjà une impressionnante logithèque de 50[5] titres. Atari a foi en cette entreprise[6].

1 Le "milliard" est une unité de mesure propre à Atari, qui signifie "pas grand chose", "peu", "insignifiant", "Julien Courbet".

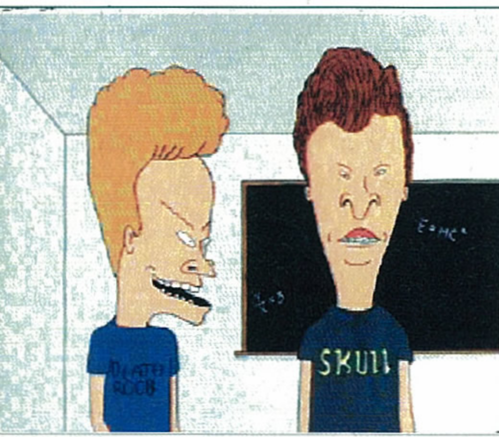
2 "diversifier son activité", en langage Atari, signifie "renflouer les caisses", "ranimer", "avoir fait un voyage astral loin de son corps", "spell: bring back to life" ou "être sauvé in extremis de la noyade".

3 le "nouveau jeu", en termes propres à Atari, signifie "Pac Man", "Crystal Castles", "Astéroïds" ou "Tempest".

4 "fabrication et commercialisation" a plusieurs sens en Atari moderne : "abandon", "perte", "rejet", "enfant délaissé", "reniement", "oubli", "cimetière", "enfouir", "broyer du noir", "envoyer à la casse", "débandade", "sauve-qui-peut", "confusion", "exorcisme", "cafard", etc.

5 "50": "1" ou "2". Pas d'autre sens connu.

6 "a foi en cette entreprise": "lèche quinze crapauds hallucinogènes chaque matin au petit déjeuner" ou "se touche".



eh eh !

Beavis & Butthead, les deux crétins de service dont les aventures passent sur MTV, arrivent sur PC avec leur méchanceté, leur médiocrité, leur perversité fort heureusement tempérées par une bêtise redoutable. Ce jeu tournant sous Windows sera édité par Viacom.

à la casse

Selon une *étude* américaine, seuls deux des gros fournisseurs de services Internet survivront cette année, car il n'y a pas assez de place pour tout le monde. Pour l'instant, les nominés sont America Online, Compuserve, Microsoft Network et Prodigy. Va savoir pourquoi Europe Online et Grolier Interactive ne sont même pas cités...

miettes

Il existe, depuis la nuit des temps informatiques, un genre de produits inclassable, bizarroïde et assez moyen il faut bien le dire. Ancêtre des logiciels dits "de loisir", ces curieuses choses regroupent des utilitaires utiles ou totalement débiles. Sybex en édite quelques-uns dans la collection Original Softwares. On trouve donc "Biorythme (logiciel de...)", "Le secret des nombres" (numérologie), "Étiquettes (pour imprimer ses...)" et "Winformant". Tout ces produits tournent sous Windows. Notons que Winformant est un utilitaire permettant de désinstaller des logiciels. Plusieurs systèmes sont proposés. Le plus sûr est de créer un fichier "log" lors de l'installation d'un nouveau logiciel. Dans ce cas, Winformant effectue un suivi lors de l'installation, et l'on est sûr de pouvoir nettoyer le disque dur efficacement. Sinon, divers accessoires permettent d'enlever les composantes d'un logiciel de façon plus ou moins automatisée, notamment en enlevant les fichiers DLL et VBX redondants. De quoi gagner quelques Mo.

WinFormant pour Windows™
Utilitaires de sécurité système
• Désinstallation et recherche rapide de fichiers
Original Software
SYBEX

FESTIVAL DE CANNES

Dixième festival international des jeux de Cannes, dis donc... Et nous, ça fait sept ans qu'on y assiste et qu'on en parle... Que d'émotions, que de parties d'Abalone, que de parties de dames, que de nouveaux jeux testés... Et ça n'est probablement qu'un début, car le festival s'étoffe d'année en année, avec un nombre croissant d'exposants et de visiteurs, les jeux vidéo étant de mieux en mieux représentés, et le nombre de tournois (à la fois professionnels et amateurs) augmentant régulièrement. Cette année, il se tiendra un peu plus tard que d'habitude, du 24 février au 3 mars, au Palais des Festivals, de 13h à 19h30 en semaine et de 10h à 19h30 le week-end. L'entrée est libre et gratuite, et vous pouvez participer à des tournois sans être une bête, car il y a plusieurs catégories. Les tournois sont récompensés. Notez que le Triathlon Cannois du Rôle aura lieu les 2 et 3 mars, et que les compétitions "multi jeux" sont réservées aux amateurs du 26 février au 1er mars. Les fans de Go (avec une expo, des tournois enfants, des simultanées et des parties commentées, je ne sais pas si le type qui était venu des USA l'an dernier pour faire un cours sur la programmation d'un jeu de Go sera là, parce que c'était plutôt intéressant), d'Othello, de tarot, d'échecs et de dames ne doivent en aucun cas manquer l'événement, unique en son genre, qui culmine avec l'attribution des As d'Or aux meilleurs jeux de l'année. Vous pouvez avoir des renseignements en appelant au (16) 93 39 01 01 ou en faxant au (16) 92 99 31 22.





shakespeartise

C'est un programme informatique développé par un étudiant anglais qui a permis de déterminer qu'un poème, exhumé d'une bibliothèque de l'université d'Oxford il y a quinze ans, était bien de Shakespeare. Le programme, nommé Shaxicon, compare le vocabulaire de l'œuvre aux vocabulaires respectifs d'une cinquante d'auteurs de l'époque, ainsi que les thèmes abordés, les tournures de phrase, etc. Mais j'y pense... Puisqu'il a déjà saisi toutes les règles, il peut pas nous faire un Sim Shakespeare, l'étudiant, un peu comme CPU Bach fait du vrai-faux Bach?

investigations

On vous parlait le mois dernier de cette particularité énervante qu'a Windows 95 de remplacer les préférences des programmes de communication lorsqu'on va sur Microsoft Network. Le Département de Justice américain, alerté par la concurrence, a décidé d'enquêter sur la chose, afin de voir si le bug était une manœuvre intentionnelle destinée à empêcher les utilisateurs d'utiliser des réseaux concurrents, ou s'il s'agissait simplement d'une étourderie.

ex-star des eighties

Le directeur général d'Amstrad, David Rogers, vient de démissionner. Il avait depuis l'an dernier la lourde tâche de rendre rentable à nouveau la division électronique d'Amstrad, mais a décidé de partir lorsque l'assemblée générale a voté l'abandon pur et simple de cette division. Alan Sugar, Miquet d'Honneur depuis 1984, reste seul aux commandes.

multi-joueurs

British Telecom commence le mois prochain les tests de Wireplay, le service permettant à tout utilisateur équipé d'un modem (et d'un jeu jouable à plusieurs) de se connecter sur un service où des partenaires sont sélectionnés automatiquement. Tarif: 15 francs de l'heure aux heures creuses, soit deux fois le prix de Télétel 2 chez nous. Le seul problème de ce genre de service, qui a déjà été expérimenté aux USA, c'est qu'avant de trouver un partenaire qui accepte de rester pendant tout le temps de la partie, il faut s'en taper des dizaines qui la quittent pour n'importe quel prétexte: je vais me coucher, des copains viennent d'arriver, ma mère m'a dit d'éteindre mon ordinateur, j'ai pu envie, etc. Frustrant.

EN VRAC

Il existe deux genres de joueurs. Euh bon, en fait il existe beaucoup plus de genres que ça, mais pour faciliter cette brillante démonstration nous ne nous en tiendrons qu'à deux. Donc il y a les joueurs adeptes du "c'est celui-ci et pas un autre". Ceux-là n'aiment rien tant que de se consacrer à un unique logiciel, généralement un gros truc dont ils sont certains qu'il leur permettra d'occuper des heures et des heures (et des heures, même). Et puis, il y a les partisans du "Abondance de biens ne nuit pas". Ceux-là ne sont heureux que face à une tonne de petits produits qu'ils peuvent essayer, comparer, charger. C'est pour ceux-là que Sybex a créé la "CD-ROM collection". Destinée au PC : ces CD-ROM comportent chacun 30 jeux parmi les meilleurs que le foisonnant monde du shareware comporte. Chacun de ces volumes contient des jeux d'action, arcade, aventures, stratégie et compagnie. Certes, les produits ne doivent pas être comparés aux grandes réalisations, mais au détour de chaque CD, on peut trouver quelques bidules intéressants. Viennent de sortir les volumes 2, 3 et 4, ce qui nous fait 90 jeux pour le prix de 1 1/2 en gros.



terre vierge

La Chine se joint au concert de réprobation générale de la pornographie. Le gouvernement vient de faire savoir qu'il allait prendre des mesures pour limiter l'accès à la pornographique sur Internet, et les douanes ont donné leurs statistiques sur l'année 95 : plus de 500.000 publications porno ont été saisies, dont 40.000 étaient des CD-Roms ou des vidéo-disques. Un marché en pleine explosion, dis donc…

gourance

Ça fait comme avec les chéquiers. Pendant tout le mois de janvier, à chaque fois que j'ai fait un chèque, j'ai failli marquer "95", et je me suis repris en disant "ah non, c'est vrai, on est en 96". Eh ben pour Windows 95, à chaque fois je me dis "ah non, c'est vrai, on est en 96", et à chaque fois, je suis obligé d'ajouter "ah non, pas lui, il est resté en 95".



L'extension, pour Mechwarrior 2, vient de paraître chez Activision. De nouveaux robots, de nouvelles armes et dix mondes nouveaux sur ce CD-ROM pour PC.

quartemet

L'éditeur Quarterdeck lance de nombreux logiciels destinés à faciliter la vie des utilisateurs du Web sur Internet. Larry Magid's Essential Internet permettra aux débutants de se familiariser avec de nombreux serveurs Web sans coût de connection. En effet, la navigation, commentée qui plus est, se fait directement sur le CD-ROM qui simule une connection Internet. Pour les utilisateurs plus expérimentés, l'éditeur propose également WebCompass. Il s'agit d'un système permettant d'interroger les principaux moteurs de recherche du Web, tel Yahoo, Lycos et WebCrawler. Autorisant l'indexation, il dispose d'une fonction de mise à jour automatique des bases de données. Enfin, WebTalk permettra de parler en duplex sur Internet. Pour comprendre l'intérêt de ce type de produit, il faut savoir que le coût d'une communication à Internet est tout à fait avantageux. En effet, lorsqu'on se connecte à Internet, on appelle en fait son "provider", par exemple Compuserve, qui dispose d'un numéro dans l'Oise. Une fois connecté au provider, donc, ce dernier, qui dispose de lignes spéciales et de tarifs de connection préférentiels, tranfère l'appel sur le serveur Internet où l'on souhaite aller, serveur pouvant se situer n'importe où dans le monde. L'utilisateur, lui, ne paie que l'appel au provider en question. Le logiciel WebTalk permet donc, par le biais d'une carte-son, d'utiliser les lignes téléphoniques du Web pour parler. Pour le prix d'un appel en banlieue, je peux donc appeler un correspondant se trouvant aux États-Unis, au Japon, en Australie, etc.

j'm'ai trompé

Les développeurs d'Intel utilisent, depuis le premier septembre 1995, un nouveau logiciel pour évaluer la vitesse de leurs processeurs. Ils viennent de se rendre compte que le logiciel en question comporte un bug le rendant optimiste. Les résultats étaient surévalués de 10 % avec les processeurs de plus de 100 MHz.

AVANT

Chic ! les éditeurs commencent à se rendre compte qu'il existe un potentiel commercial complètement inutilisé : les vieux jeux vidéo. Williams et GT Interactive nous gratifient ce mois-ci d'une compilation pour PC regroupant ses meilleurs jeux de salles d'arcade, fort justement appelée "Arcade Classics". Au menu de ce CD-ROM indispensable, Defender, Joust, Bubbles, Sinistar, Robotron et Defender 2. La présentation du logiciel permettant de choisir son jeu en cliquant sur une machine d'arcade représentée à l'écran est véritablement catastrophique. Mais qu'importe, il est vraiment très agréable de retrouver ces vieux machins.



puce à l'œil

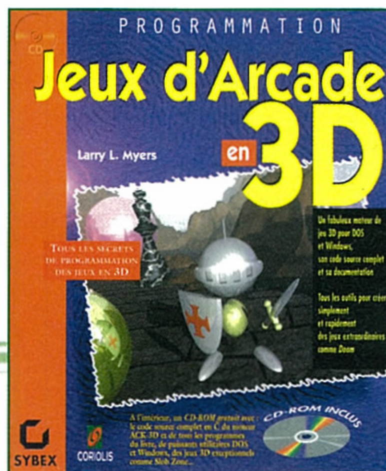
La police anglaise vient de faire état d'un nouveau type de criminalité: le vol de composants. Rien de plus facile pour un employé que d'ouvrir une bécane dans son entreprise et d'embarquer la mémoire ou le processeur. Mine de rien, ce serait près de 500 millions de dollars qui se seraient ansi envolés en un an outre-Manche. C'est un peu comme à Joystick, mais ici en plus, il y a un crétin qui embarque les stylos, les post-it et les rouleaux de ruban adhésif. Et mon briquet ? Où est mon briquet vert ?

encore un

Une boîte malaisienne spécialisée dans la sécurité sur Internet a créé un programme de protection, et a publié une petite annonce promettant environ 100.000 francs à qui arriverait à passer outre. Trois minutes plus tard, le système était cracké par deux types qui ont chacun touché leurs dix briques. C'est pas la première fois que ça arrive, et je serai une boîte spécialisée dans la protection sur Internet, j'éviterais de chanter par dessus les toits que mon système est le meilleur.

fastoche ?

Ouh là non, pas fastoche du tout ! Ça vous dirait, de programmer des jeux d'arcade en 3D ? Eh bien, bonne chance ! Si l'aventure vous tente,



"Jeux d'arcade en 3D" de Sybex aborde quelques points importants de ce sport de haut niveau, comme l'API de Windows, les objets, la mémoire et que sais-je encore. Livré avec le source du moteur ACK 3D. J'insiste lourdement, ne croyez pas pouvoir rivaliser avec les programmeurs vedettes du marché et créer, les doigts dans le nez, un concurrent de Doom, simplement parce que vous aurez lu ce bouquin. Il ne s'agit pas d'un manuel de sorcellerie mais d'un ouvrage technique.

ÉTATS-UNIS: LE BLIZZARD TUE DES DIZAINES DE SANS-ABRI.



hommage

Aux États-Unis, de violentes tempêtes de neige ont ravagé toute une partie de la côté Est. Ils ont appelé ça "Wind '95" jusqu'au premier janvier, parce que comme l'autre on en avait beaucoup entendu parler avant mais une fois qu'il était là, on était encore plus dans le noir, et lorsque les tempêtes ont redoublé, ils l'ont appelé "Blizzard '96". Ça rappelle un peu Colonization, dans lequel lorsque votre score n'est pas terrible, on donne votre nom à un insecte venimeux, une maladie ou une catastrophe naturelle…

Flight Simulator

Microsoft vient d'acheter la société BAO, c'est-à-dire la boîte de Bruce Artwick, le créateur de Flight Simulator. Espérons que l'éditeur offrira enfin au produit et à ceux à venir (Tower, FS Flight Shop) la place qu'ils méritent. Cela dit, lorsqu'on voit avec quelle désinvolture Microsoft a traité FS par le passé, il y a de quoi être vaguement inquiet.

ÉTUDE

L'étude, cette fois, est anglaise. Elle montre que les petites entreprises rencontrent en moyenne 17 problèmes liés à l'informatique par mois, ce qui occupe chaque personne travaillant sur ordinateur 2 jours et demi par mois. Coût global annuel de la facture: 15 milliards de francs environ. Ce sont principalement les logiciels qui sont à l'origine de ces pannes. Comme disait mon grand-père, l'informatique, c'est de la merde.

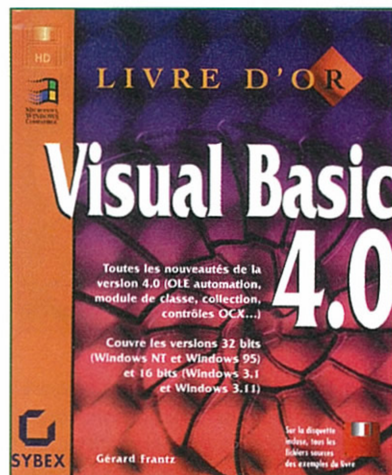
au voleur

Un nouveau sport vient de faire son apparition en Chine : le vol des câbles optiques des télécoms. En 1995, plus de 3 millions et demi de francs se sont ainsi volatilisés. Qu'en font-ils ? On ne sait pas. Peut-être ces lampes kitch pop-art qui ressemblent à des touffes d'herbe en verre, dont chaque brin est illuminé au bout. Si vous en voyez des made in China, n'achetez pas, vous seriez complices.

Ça paraît paradoxal, mais malgré la mauvaise posture actuelle d'Apple, ça reste quand même le troisième vendeur d'ordinateurs aux USA, juste après Compaq et Packard-Bell. Pourquoi ont-ils perdu de l'argent? Parce que pour vendre plus et arriver troisième, ils ont baissé les marges, ce qui leur fait perdre de l'argent.

passionnés

Les passionnés du Visual Basic apprécieront "Le livre d'or du Visual Basic 4.0", édité par Sybex, et qui comporte plus de 1 000 pages dédiées à ce langage de programmation puissant et convivial (pour un langage).



chuuuuuuuuuute

Selon Apple, la raison des mauvais résultats – très mauvais : 340 millions de francs de pertes – du quatrième trimestre 95, ce sont les prévisions de vente des Performa et des PowerMac, qui étaient très largement sous-estimées: Apple avait au début de l'année pour environ 5 milliards de francs de pré-commandes qu'il ne pouvait honorer. Comment va-t-on renflouer les caisses ? En licenciant 20 % du personnel, probablement. Cinq vice-présidents ont déjà démissionné. Des rumeurs insistantes suggèrent que Michael Spindler, le patron d'Apple, pourrait faire partie de ces 20 % ; ou même, tiens, si on ne virait que lui ?

LE VIRAGE DU FUTUR

Bon, Bill Gates n'était jusqu'à présent pas très sûr de ce qu'il allait faire à propos d'Internet. Oh, oui, je sais, il a répondu à des millions d'interviews, il a écrit tout un bouquin sur sa vision du futur, il a toujours dit que les réseaux seraient une partie intégrante de l'avenir, mais il n'avait pas encore décidé s'il allait essayer de surpasser Internet en créant son propre réseau mondial, ou s'il allait au contraire utiliser Internet, sans refaire ce qui existe déjà, en adaptant ses propres produits. Eh bien finalement, c'est la deuxième solution qu'il a choisi. Du coup, Microsoft travaille sur Sweeper, un kit de développement permettant aux auteurs de logiciels d'intégrer Internet dans leurs applications. On peut imaginer, par exemple, que l'aide intégrée d'un logiciel soit sur un serveur et non plus livrée avec le logiciel lui-même; que des fonctions particulières soient disponibles uniquement par le Web, avec une facturation spéciale, etc. Ça va vous coûter cher, mais dites-vous bien que de toutes façons, vous n'avez pas le choix: les disquettes, CD-Roms et autres moyens de stockage individuels sont appelés à disparaître. D'ailleurs, qu'en feriez-vous, si tout est disponible online?

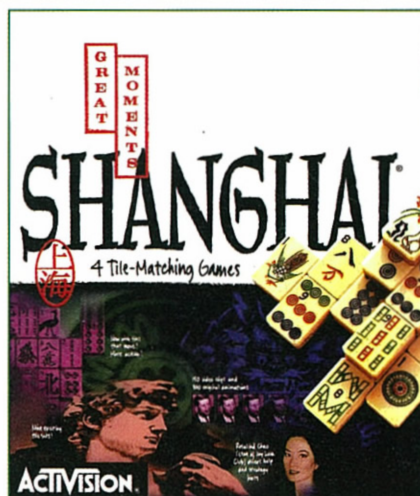
pub

En Angleterre, Sega a déclenché une controverse en utilisant la voix d'un détenu pour faire la pub radio de Virtua Cop. La police proteste, le directeur de la prison proteste, les familles protestent, tout le monde proteste, on parle de Sega à donf, Sega est ravi.

Les «crimes électroniques», qui regroupent les vols d'informations, les détournements de comptes, les modifications de données, etc., sont commis à 60% par des personnes appartenant à l'entreprise. C'est quasiment toujours le cas pour les banques, où accéder aux comptes nécessite un complice qui connaisse les codes.

SHANGHAI

Qui ne connaît pas Shanghai, ce jeu de réflexion à mi-chemin du mah-jong et des dominos ? Activision nous gratifie d'une version multimedia, pour Macintosh équipé d'un lecteur de CD-ROM. Bien loin du jeu d'origine qui tournait en noir et blanc, Shanghai bénéficie maintenant de nombreuses améliorations liées à la présentation. Les pièces sont animées, les fonds d'écran sont superbes, à base de photos digitalisées, et si on le souhaite, de discrets bruitages ponctuent chaque partie. Tout simple et redoutablement efficace, voilà un jeu indispensable.

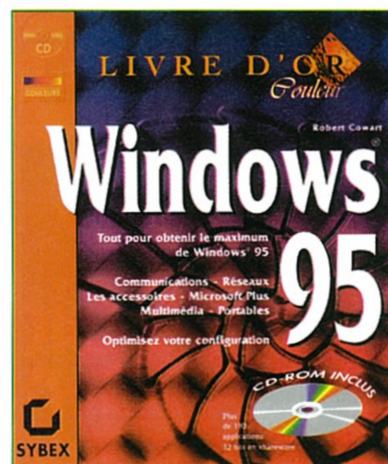




double trouble

Aux États-Unis, une jeune femme de vingt-cinq ans – petite et mince – se faisait passer pour un garçon de treize ans abandonné par sa famille. Elle a été recueillie par un orphelinat où on l'a nourrie, soigné et où on a fait une souscription publique en sa faveur ; malheureusement, les médecins ont découvert qu'elle se comprimait la poitrine et qu'elle avait une cicatrice de césarienne, dévoilant la supercherie. Elle a été écrouée et on a découvert non seulement qu'elle avait déjà fait le coup dans onze autres états et qu'elle avait déjà fait un an de prison pour ça, mais qu'en plus elle avait une sœur jumelle qui en faisait autant !

PACK DE SURVIE



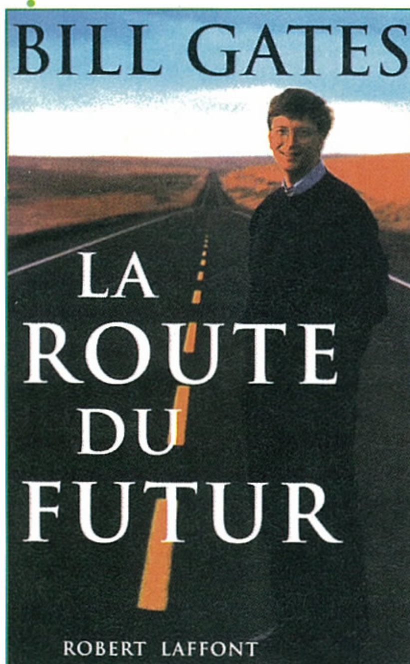
Allez hop ! Vous voulez tout savoir sur Windows 95, et les 12 365 livres déjà parus sur le sujet (estimation personnelle) ne vous suffisent pas ? Alors voilà l'arme absolue. Enfin, en tout cas, voici la dernière arme absolue en date, "Le Livre d'Or de Windows 95", édité par Sybex. Ce CD-ROM comportant une centaine d'applications 32 bits en shareware et fort de plus de 1 000 pages devrait répondre à pas mal de questions techniques de la part des utilisateurs. À noter que la présentation, très claire, bénéficie de copies de pages écran en couleur. Un must pour ceux qui commencent à se dire qu'il est sûrement possible d'améliorer un ou deux trucs.



Dans un genre moins graphique ressort "Le PC pour les nuls", 3e édition, toujours chez Sybex. Là j'ai des chiffres, et c'est proprement hallucinant : 631 320 exemplaires vendus dans cette collection (tous titres confondus). Nuls du monde entier, regroupez-vous, c'est la multiplicité de vos lacunes qui fait votre force !

Enfin, toujours et encore chez Sybex, la compile "Windows 95" propose des sharewares en 32 bits.





Biiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiilllllllll !!!!!!!!!!!

sf

Un nouvel auteur de SF est né : Bill Gates, dont l'inventivité éclate au grand jour dans son dernier roman intitulé "La route du futur", édité chez Laffont. Bah ! que l'on soit ou non adepte, il est indéniable que Billou est un acteur particulièrement important de l'industrie du logiciel, et de fait il est toujours intéressant de savoir ce que pense un tel acteur. De plus, les premières pages dans lesquelles Billou raconte ses débuts, intéresseront ceux qui n'ont pas connu l'époque des pionniers. Bref, voilà un bouquin plutôt intéressant.

CAME 2

Adidas vient de sortir un nouveau modèle de basket aux USA, nommé "The Hemp". Ça signifie "Le chanvre", et selon Adidas, elle a été créée pour répondre à la demande du public qui veut des produits naturels et/ou recyclés. Or, le chanvre est une culture qui n'abîme pas les sols, qui est très rentable, qui ne demande pratiquement aucune fertilisation des sols par agent chimique, etc. Seulement, c'est de certaines variétés de chanvre que l'on extrait le haschich; le mot "Cannabis" est d'ailleurs le nom latin du chanvre. L'agence de lutte contre la drogue a donc demandé à Adidas de changer le nom de la chaussure, ce à quoi Adidas a répondu qu'il ne voyait pas très bien le rapport, dans la mesure où pour l'instant, personne n'avait encore fumé ses chaussures. L'agence a rétorqué qu'il ne s'agissait pas d'interdire la chaussure elle-même, mais de changer son nom, qui est, selon elle, une incitation à la consommation de haschich. À l'heure où nous imprimons, Adidas n'a pas pris de décision définitive, nous vous tiendrons au courant.

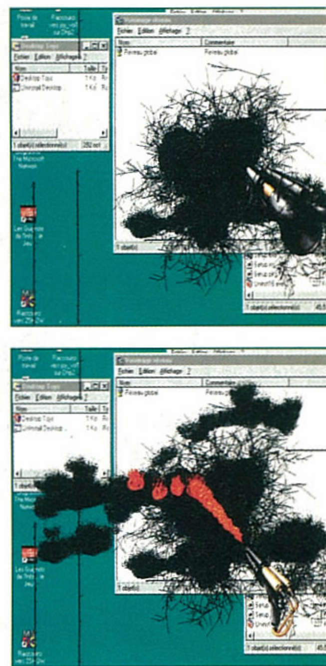


interactif 2

Grolier Interactive et Multimania Production lancent une bande dessinée interactive sur Internet. Interactif et Internet. Super. On aurait préféré Interactif Internet Multimédia Réalité Virtuelle 3D. Là, ça en jette ! Bref, cette BD en français ou anglais, bénéficie d'un scénario évolutif en fonction des choix de l'utilisateur. La "diffusion" comprendra quatre épisodes à suivre tous les mois. Sans vouloir critiquer cette initiative, c'est marrant cette notion d'interactivité en informatique. Ça consiste à plonger l'utilisateur dans un système archi-ultra-bétonné, rigide comme un manche à balai mort congelé d'une crampe généralisée, puis à lui laisser un ou deux degrés de liberté en lui serinant : "Tu vois, c'est cool, tu peux bouger un peu". Ça se passe sur http://www.club.internet.fr

JOUJOU

Ça ne vous est jamais arrivé d'avoir envie de planter un marteau dans votre moniteur ? Ou bien de passer le bureau de Zutalors 95 à la mitrailleuse ? Mhhh ? Ou au lance-flammes ? Electronic Arts vous propose de réaliser ce fantasme avec Desktop Toys, un logiciel à mi-chemin de l'économiseur d'écran et du passe-temps pour cadres stressés. Dommage, tous les modules ne sont pas aussi amusants les uns que les autres, mais globalement le résultat est assez satisfaisant : un super héros atomise à tour de bras, un ressort permet d'écrabouiller sur le bureau insectes, poissons pourris et autres objets salissants, une gomme électrique efface les fenêtres. Bref, c'est complètement inutile, stupide et très rigolo.



ÉVOLUTION

NEC commence à livrer aux développeurs un microprocesseur 64 bit à 200 Mhz (200 millions d'instructions par seconde, et j'en profite pour signaler qu'il ne s'agit en aucun cas de 200 millions "d'opérations" par seconde, comme on le voit parfois dans la presse spécialisée: une opération s'effectue souvent en plusieurs instructions), architecturé RISC, le VR5000. Euh... Il va encore falloir un New Memory Manager pour gérer le 64 bits, maintenant? Alors qu'on vient tout juste de passer au 32 bits? Dur...

Frank Lanne, qui dirigeait Apple France, vient d'être nommé Directeur de la division Imprimantes d'Apple Europe.

Macromedia vient d'annoncer son intention de racheter OSC, la boîte à l'origine de Deck II, l'éditeur de son.

condamné à cafter

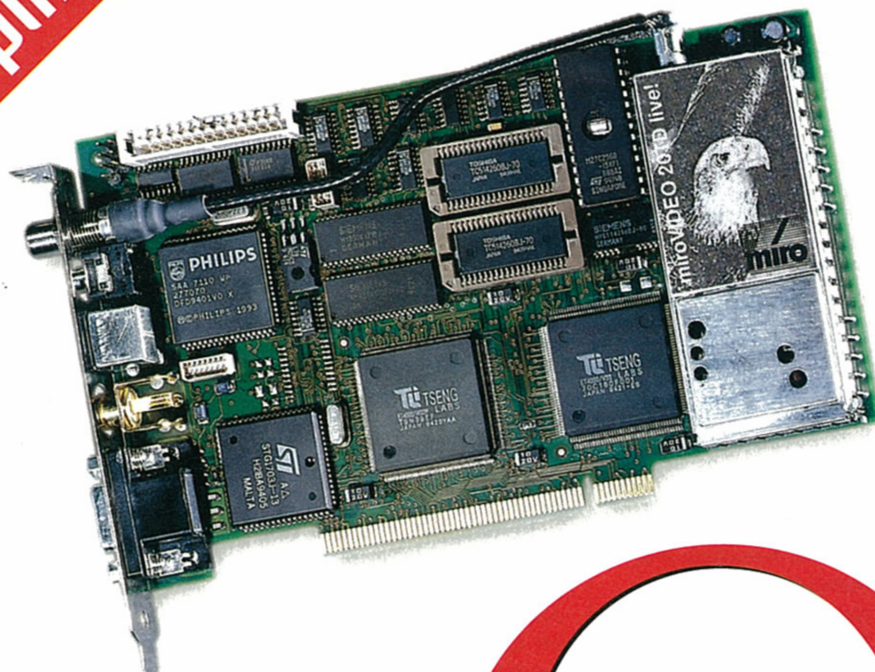
Il existait, jusqu'à avril dernier, un BBS aux USA nommé Assassin's Guild, qui avait pour seule ambition de distribuer des programmes pirates, de Microsoft entre autres. Le sysop, Scott Morris, était une sorte d'anar qui se foutait de ce qui pouvait se passer. Hélas, il faut toujours peser les conséquences de ses actes, la preuve: il s'est fait choper par le FBI et croupit depuis en prison. Début janvier, les avocats de Morris et ceux des sociétés lésées sont parvenus à un accord, selon lequel Morris doit verser 350.000 francs aux défendants, doit abandonner son matériel, évalué à 200.000 francs, et en plus, doit aider les sociétés en question à débusquer les autres BBS pirates. Ça, c'est sûrement le plus dur à accepter, pour Morris. Dénoncer les petits copains! Tsss...

Un prof new-yorkais vient de trouver un nouveau système pour les examens de ses élèves. Désormais, voici comment ça se passe: à partir du moment où vous avez rendu votre devoir, vous avez deux jours pour aller consulter un ordinateur qui vous dit si votre réponse était bonne ou non. Si elle était mauvaise, vous pouvez la reformuler; si vous avez alors la bonne réponse, vous obtenez des points. Moins que si vous aviez trouvé du premier coup, mais plus que si vous n'aviez pas trouvé du tout.
Personnellement, c'est la première fois que j'entends parler d'un système qui favorise non pas la mémoire, mais la faculté de savoir trouver l'information où elle se trouve.
Combien de temps pour que tout le monde adopte ce système? Comme tous les grands changements de mentalité, comptez 30 à 50 ans.

mania

La collection "Culture Micro" de Sybex s'enrichit d'un nouveau titre intitulé "Fou d'images". Ce bouquin de grand format, comportant de nombreuses illustrations et photographies en couleur, fait le tour de la question et apporte aux néophytes les rudiments nécessaires à la bonne compréhension des techniques de création ou de retouche d'images.





Miro ajoute la lecture MPEG à sa carte télé.

Testé dans le joystick n° 60 de mai 95, la carte miroVideo 20TD se voit désormais livrée avec le soft de lecture MPEG. Rappelons que cette carte fait office de carte VGA équipée d'un processeur ET4000 W32p et d'un copro Viper, mais aussi de télévision grâce à son tuner intégré. Le prix reste raisonnable compte tenu des prestations offertes : 2 690 F TTC.

Quoi



Peacock en stock

Fabricant : Peacock
Tél : (1) 53 67 52 62
Prix TTC : 499 F

Le septième constructeur mondial de micro-ordinateurs se lance dans le marché du multimédia en proposant une carte-son très abordable. La Peacock Sound 16 est entièrement compatible avec la Sound Blaster 16 et comporte un connecteur pour WaveBlaster ainsi qu'une interface CD-ROM au standard IDE. Bien que proposée à un prix très abordable, la Peacock Sound 16 ne fait que grossir le catalogue impressionnant de cartes compatibles SoundBlaster.

Epson pour tous

Fabricant : Epson
Tél : (1) 40 87 37 37
Prix TTC : 2 190 F

La première imprimante accessible à tous vient d'arriver sur le marché. Voilà qui ravira tous ceux qui débutent dans le domaine de l'informatique. La Stylus Color IIs est une imprimante couleur à jet d'encre d'entrée de gamme permettant l'impression en 720 dpi. Sa particularité ? Elle est simplement livrée avec un CD-Rom pour Windows expliquant tout de A à Z, de l'installation jusqu'à l'entretien. Riche en astuces, le néophyte y trouvera une foule de renseignements divers et variés comme la manière d'optimiser les impressions couleurs par exemple.





MegaMaster

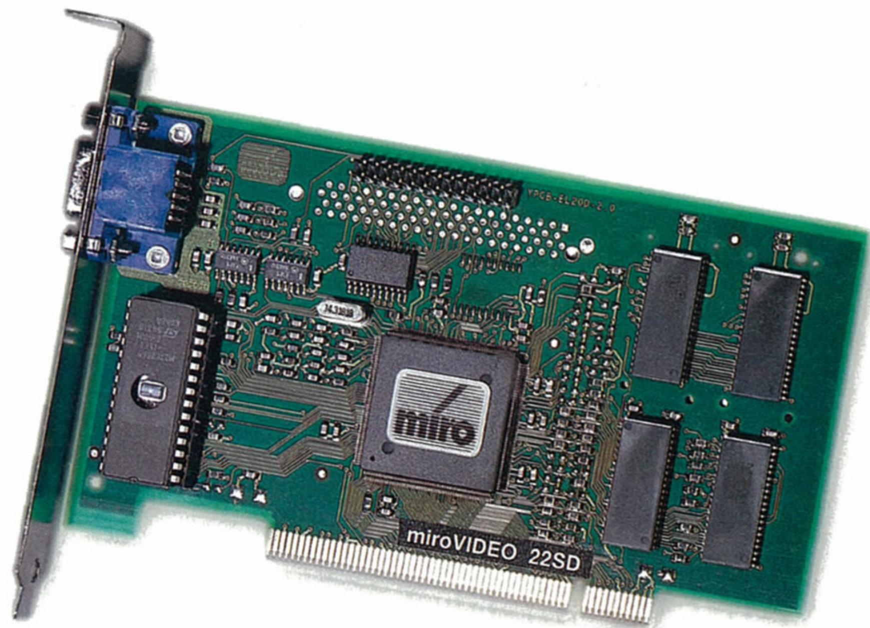
Fabricant : Saitek
Distributeur : Transecom
Tél : (1) 39 86 96 30
Prix TTC : 320 F

Enfin on y a droit ! Les vrais joys destinés aux jeux de combats ne sont pas légion sur PC. Le MegaMaster vient pallier ce manque de fort belle manière. Ce joy numérique dispose en effet d'une prise en main exceptionnelle et de six boutons ! Foutre la pâté à n'importe qui sur Street Fighter 2 devient un jeu d'enfant. De plus, il est agrémenté de boutons autofire et conviendra également à tous les shoot'em up du moment. Et puis, il est méga-solide. Tout pour plaire, quoi !

Miro VIDEO 22SD

Fabricant : miro Tél : (1) 46 12 03 12
Prix TTC : 1 490 F

Avec une panoplie de cartes graphiques toujours plus étoffée, Miro a visiblement décidé d'envahir le marché. Que vous soyez pauvre ou fortuné, vous trouverez forcément une carte faite pour vous. La dernière née reste somme toute assez classique. Il s'agit d'une simple carte S-VGA équipée d'un processeur S3/Trio 64V capable d'accélérer l'affichage graphique et la vidéo, et dotée de 2 Mo de DRAM EDO offrant de meilleures performances que la DRAM classique. Un film AVI pourra être visionné par exemple en plein écran sans ralentissement. Entièrement Plug & Play, son installation ne devrait pas poser le moindre problème, aussi bien sous Windows 3.1 que sous Windows 95 ou OS/2. Le CD fourni comporte quelques utilitaires pour Windows, les drivers, un manuel interactif, et le programme de lecture MPEG : XingMPEG player. Ce soft combiné à l'accélération vidéo de la carte permet une lecture assez correcte de fichier MPEG sur un Pentium 90, sans pour autant égaler la compression hardware. Les performances sont donc satisfaisantes, y compris sous DOS, plate-forme de prédilection des jeux vidéo.



de neuf ?

Objet volant

Fabricant : Saitek
Distributeur : Transecom
Tél : (1) 39 86 96 30
Prix TTC : 790 F



Dans un précédent "Quoi de neuf" de 1993, je vous présentais le Multi System. Mais au dernier moment, l'importation de cet ensemble volant/pédalier avait été plus ou moins retardée... puis plus rien. Il aura donc fallu attendre tout ce temps-là pour voir enfin débarquer l'engin sous le nom de MS200E Super. Ce n'est finalement pas plus mal, car de nouvelles améliorations ont été apportées. Rappelons tout d'abord que ce volant possède la particularité de se transformer instantanément en manche pour avion ou en guidon de moto. Le socle principal comporte une molette de gaz, une réglette pour le palonnier, des trims et deux boutons de tir sur le volant. En débloquant un interrupteur, l'axe de profondeur se libère, et les branches du volant se rabattent et le transforment ainsi en manche d'avion, libérant de fait deux nouveaux interrupteurs. Viennent s'ajouter à cela deux pédales très agréables pouvant servir, selon la config adoptée, de palonnier ou de pédale de voiture. Plus robuste et plus précis que la version précédente (les pédales sont désormais analogiques et non numériques), le MS200E Super dispose d'un atout de taille : son prix. Moins de 800 francs, c'est vraiment peu comparé au Formula 1 de Thrustmaster. Un jeu accompagne l'ensemble.

Le Plug & Play par Orchid

Après les cartes Sound Blaster de Creative en version Plug & Play, voici celles d'Orchid. Désignée sous le nom de NuSound, la nouvelle gamme de cartes-son du constructeur fleure bon la technologie. Son 3D, connecteur pour WaveTable de 4 Mo, échantillonnage en 16 ou 32 bits, interface IDE, autant de possibilités offertes par la NuSound PnP 32 proposée à 1 300 francs. C'est cher, certes, mais la qualité d'écoute est irréprochable.



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

WING COMMANDER IV — The Price of Freedom

NEW

EXCEPTIONNEL !!

La toute dernière aventure épique d'Origin : un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !





CYBERIA II

Un moteur de jeu révolutionnaire pour les combats, qui vous plonge au coeur de l'action,au coeur des pilonnages d'artillerie et des affrontements au corps à corps ! Un jeu qui vous maintiendra en état d'alerte permanente !





NEW



GABRIEL KNIGHT 2

Un fabuleux jeu d'aventure écrit et réalisé par Jane Jensen. Plus de 80 lieux différents et 1000 décors créant une ambiance hyper réaliste plaçant le joueur au coeur de l'aventure .Jeu et voix entièrement en français.

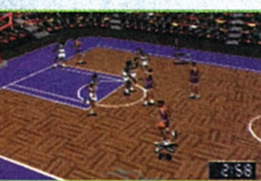




NEW

NBA LIVE 96

Le dernier né de la gamme EA Sports ! Avec NBA Live 96, vous vivez une expérience exceptionnelle grâce à plus de 40 nouvelles caractéristiques et de nombreuses améliorations apportées au jeu.





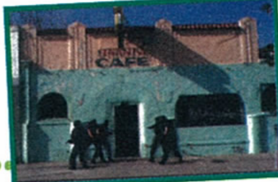


NEW

POLICE QUEST SWAT

Devenez membre de l'un des corps d'élite les plus prestigieux de la police américaine : Les Swat. Vous devrez apprendre leurs techniques, le maniement de leurs armes, et remplir des missions intenses.

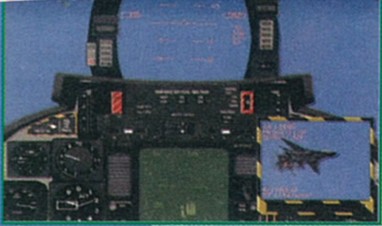






HIT

NEW — TOP GUN



CD ROM

Avez vous ce qu'il faut pour être un "TOP GUN" ? Une expérience interactive et une simulation de vol exceptionnelle : Une réalisation Microprose , le Maître en la matière.

NEW — TERRA NOVA





Une réalisation "Looking Glass" les auteurs de la simulation de vol Flight Unlimited; Vous participez à des combats terrifiants dans une armure d'un autre monde.

NEW — THIS MEANS WARS





Vous vouliez la guerre ? Vous l'avez ! This Means War vous propose, au travers d'une longue campagne post-apocalyptique, de mettre à l'épreuve vos talents de général et de gestionnaire, en tirant le meilleur parti d'un choix d'unités démentiels !!

NEW — CONQUEROR





Un monde inquiétant d'intrigues et combats du Moyen Age ; une époque où les fiefs ne se gagnent pas seulement sur les champs de bataille , mais aussi en complotant et en réglant ses comptes lors de tournois.

Des Promos d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

HIT — FIFA 96





Le Hit des Hits sur votre PC Compatible ! Une qualité de jeu exceptionnelle, un graphisme exceptionnel : **INDISPENSABLE !!**

HIT — SCREAMER





Un superbe jeu de courses de voitures : les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil !

HIT — WARCRAFT 2





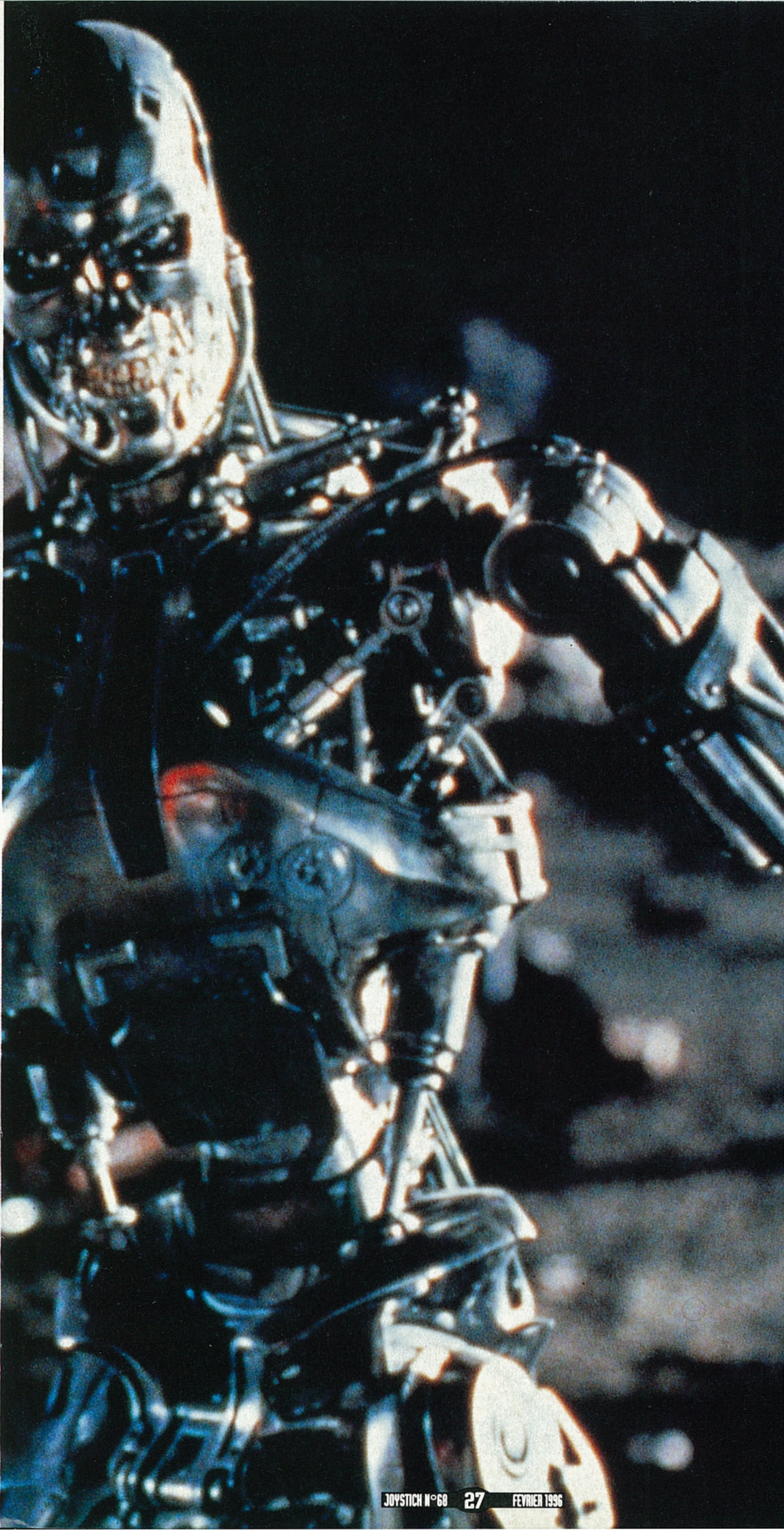
Une suite de Warcraft véritablement révolutionnaire ! les orcs n'aiment pas les humains et réciproquement! C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Aujourd'hui , ils remettent çà, dans le style guerre totale.

4 nouveaux MICROMANIA !

C'est la fête dans tous les Micromania du 17 février au 17 mars 96 !!

SYLVAIN SIMONEAU

L'image est-elle encore le reflet de la réalité ?



À l'heure du retrait des troupes soviétiques d'Afghanistan, "Newsweek" affichait en couverture la photo d'un Gorbatchev soucieux. Pour la circonstance, la tache de vin qui orne son front avait la forme d'une carte de l'Afghanistan... La manipulation d'images appliquée à l'information n'est pas toujours aussi subtile. Pire, elle peut désormais s'étendre à l'image en mouvement, grâce à des engins chaque jour plus perfectionnés comme le Flame qui a servi aux effets spéciaux de Forrest Gump. Un jour, un producteur décidera bien de faire présenter "Que le Meilleur Gagne" par Louis de Funès. La technique le permettra très bientôt.

Technologie et gros sous

Le corsage de Carole Bouquet qui se gonfle à vue d'œil pour épouser les formes de Marylin Monroe dans la publicité de Chanel, Humphrey Bogart en mission dans le Los Angeles contemporain du film "Last Action Hero" de John McTiernan, John Kennedy taillant une bavette avec Tom "Splash" Hanks dans "Forrest Gump" ou encore les redoutables détournements de Karl Zéro à Nulle Part Ailleurs... Voici autant d'exemples de ce que le mariage de la technologie et des gros sous permet aujourd'hui de faire subir à l'image. Le cinéma a constamment cherché de nouvelles voies créatrices. Le cinéma français, puriste et conservateur par tradition, s'est longtemps efforcé de chercher ce renouveau dans les éléments qu'elle avait à disposition : le style de montage de la "nouvelle vague" en est un bel exemple (cf. la poursuite entre Belmondo et un motard dans "À bout de souffle" de Godard, où le montage des plans privilégie l'impact émotionnel plus que la cohérence des raccords). Les Américains, eux, ont peu à peu opté pour la débauche financière et la multiplication des effets visuels. Le plus apprécié d'entre eux est la catégorie des effets pyrotechniques, qui permet de filmer des explosions et des destructions massives et spectaculaires de voitures, d'immeubles, d'avions, etc. Simplicité de mise en œuvre, vérification immédiate de l'effet produit, démesure dans l'image, bref, cet effet visuel semble n'avoir que des avantages. Mais si les Européens considèrent le film comme une œuvre d'art, les Américains ne voient en lui qu'un produit commercial. Et les effets visuels, désormais obligatoires dans les films d'action, coûtent cher. L'informatique a permis aux producteurs de simuler ces effets à moindre coût.

"La guerre des étoiles", en 1977, a été le premier film à démontrer que l'informatique était arrivée à maturité. George Lucas, son réalisateur, ne s'y est pas trompé. Sa société Industrial Light & Magic (ILM) est actuellement le numéro un - apparemment plus pour longtemps, cependant - des sociétés de réalisation d'effets visuels. Les "matte-paint" (décors peints incrustés sur une vitre) et autres "caches/contre-caches" (techniques manuelles pour masquer l'image) sont de moins en moins utilisés au profit du traitement informatique. La recrudescence de films à effets spéciaux, vers la fin des années 80, a donné naissance à de nombreux logiciels spécialisés : quand une maison de production n'était pas satisfaite d'un effet visuel, elle n'hésitait pas à développer son propre logiciel. C'est entre autres ce qui s'est passé pour Tron, le premier film à mélanger acteurs et décors en images de synthèse.

En ces temps héroïques, la création d'un effet visuel était une véritable prouesse. Est-ce qu'on s'étonne aujourd'hui des effets spéciaux de True Lies ? On les admire, on s'en régale, mais on ne reste admiratif qu'un quart de seconde, tant la prouesse d'hier est une banalité d'aujourd'hui. Cela ne signifie pas que le spectateur est blasé : les effets de "Jurassic Park" ou de "Forrest Gump" suscitent encore l'étonnement. Mais il faut vraiment que les producteurs mettent en jeu des centaines de millions de dollars pour créer l'événement. Le cinéphile devient blasé. L'œil s'endort.

ABYSSES © PROD





T2 © PROD

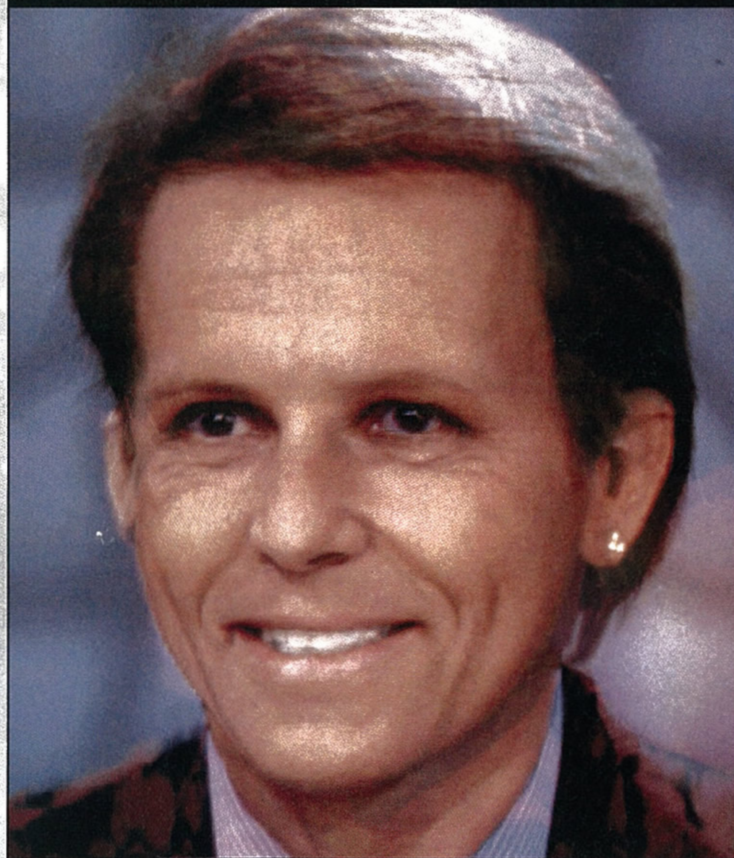


Devinette : combien y avait-il de figurants présents sur le lieu du tournage, lors de la photo ?

Arrêtez de compter, c'est un piège. Pour le tournage de son film "Braveheart", Mel Gibson a fait appel à 500 figurants. Il les a filmés en trois endroits différents sans bouger la caméra, puis a superposé les plans. Le résultat final fait apparaître jusqu'à 1 500 figurants.

BRAVEHEART © PROD

La magie du morphing en action : le visage évoque quelqu'un de connu, mais ne ressemble à aucune célébrité. Il s'agit d'une composition effectuée par nos soins à partir du portrait de Patrick Poivre d'Arvor et de celui de Christine Ockrent. La qualité est un peu minable, mais on n'est pas à la Columbia, ici !



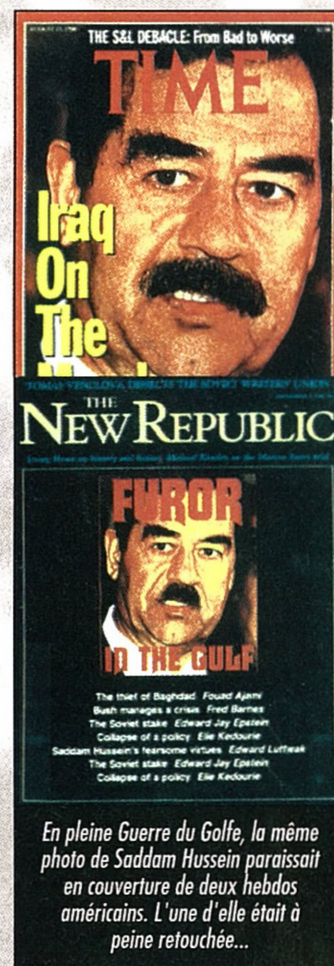


Attention danger ?

La sémiologie est la science qui étudie le sens d'une image, son langage caché. Pour un sémiologue, il n'est pire monde que celui où le spectateur reste passif. Il est très facile de donner du sens à une image, comme l'apprennent tous les hommes politiques. Souvenez-vous de la photo officielle de la signature de l'accord de paix entre Israël et la Palestine, à Washington. Clinton se tient debout derrière Rabin et Arafat qui se serrent la main. Les bras écartés de Clinton le transforment en archange de paix, grand réconciliateur, artisan de la paix mondiale. Quelle que soit la réalité politique, l'Histoire retiendra avant tout cette photo lourde de sens. Souvenez-vous aussi de Balladur, pendant la campagne électorale, prenant un morceau de méchoui avec les doigts pour y goûter. L'image, à elle seule, raconte beaucoup de choses. Le geste traduit la simplicité de l'homme, qui possède les mêmes préoccupations et les mêmes joies que l'homme du peuple. Ce que l'on croît connaître de l'homme rend cette analyse risible, mais la photo (et plus important, son message) était lourde de sens.

Voilà bien la menace qui pèse sur nous. Nous ne prenons plus la peine d'analyser ce que nous voyons, nous avons perdu l'habitude de douter devant l'image. Combien de gens ont-ils réellement cru, pendant la Guerre du Golfe, que l'armée de Saddam Hussein était la plus forte du monde et qu'elle allait mettre la pilée aux Français, Américains, Anglais, Allemands, etc., réunis ? Les reportages des journalistes étaient suffisamment suggestifs pour étayer cette ridicule affirmation, diffusée par l'état-major pour justifier le déploiement de nos forces. Les journalistes, manquant de recul, n'ont pas fait grand-chose pour approfondir la question. Après le conflit, les Français ont commencé à se méfier des images d'actualité. Malheureusement, ce réflexe salutaire n'a duré qu'un temps. Depuis, le conflit bosniaque a montré que les journaux télévisés sont à nouveau parole d'Évangile pour une majorité de la population. On se souvient d'un reportage montrant des musulmans décochant des rafales de pistolet-automatique, et dont le commentaire annonçait la reprise des hostilités par cette faction. Un peu plus de culture générale aurait permis au journaliste de comprendre que les musulmans fêtaient ce jour-là la fin du ramadan. Un peu plus de recul aurait évité à une majorité de téléspectateurs de verser des larmes de crocodile sur le sort de ce pauvre monde...

Ces exemples illustrent uniquement le danger du manque d'analyse face à l'image. Il existe un danger plus grand encore, qui est la tentation de certains de manipuler l'information pour la rendre plus dramatique. Patrick Poivre d'Arvor y a succombé lors de la diffusion de l'interview de Fidel Castro. Le leader cubain répondait à des questions posées



En pleine Guerre du Golfe, la même photo de Saddam Hussein paraissait en couverture de deux hebdos américains. L'une d'elle était à peine retouchée...

par un groupe de journalistes et non par PPDA seul. Celui-ci n'a fait qu'insérer des contre-champs entre les répliques de Castro. Ces plans où il pose les questions à Castro ont été tournés ultérieurement. Il n'y a pas eu de mensonge à proprement parler, mais l'habillage de l'interview a constitué la première grande dérive. On peut montrer TF1 du doigt, mais il ne faut pas oublier le passé de France 2 dans ce domaine : on se souvient d'un reportage dans les catacombes de Paris où l'on voyait défiler des frappés en tous genres, néo-nazis, organisateurs de messes noires, etc. Il s'est avéré par la suite - d'après le "Canard Enchaîné" - que le reportage avait été légèrement dramatisé, pour ne pas dire mis en scène. On se souvient aussi de la malheureuse initiative d'un infographiste qui avait réutilisé la photo de trois beurs et leur avait dessiné une barbe pour illustrer le sujet de La marche du siècle sur l'intégrisme dans les banlieues. Devant le tollé général, Jean-Marie Cavada avait été contraint à réagir publiquement avec l'embarras que l'on imagine.



La télévision de demain

Aussi longtemps que la manipulation de l'image se cantonnait au cinéma, à la publicité, aux génériques, l'informatique était un outil de création. Depuis qu'elle s'immisce de plus en plus à l'image, sans distinction de genre, qu'il s'agisse de reportages ou de documentaires, l'informatique devient menaçante. Les spectateurs devenant de moins en moins réceptifs aux possibilités de manipulation, la technique rendant de plus en plus crédible et accessible quelque distorsion de la réalité que ce soit, il y a effectivement un danger. Et puisque notre société se pique de vouloir abolir la distance physique - voyez Internet - la seule réalité qui nous parvienne de l'autre bout de la planète n'est peut-être pas la même que celle de ceux qui y habitent. Vous parle-t-on des ventes d'armes des soldats de l'ONU d'un certain pays aux miliciens serbes ? Savez-vous que les habitants de Kaboul vivent dans une ville en ruines où il n'y a plus d'eau courante, d'eau potable, où le choléra décime les survivants des bombardements ? Montre-t-on encore les forces d'occupation israéliennes au sud-Liban ? Certes, ce sont là des mensonges par omission, révélateurs de "l'information fast-food" qui caractérise le journalisme contemporain. Toutefois, un pays peu scrupuleux pourrait décider de modeler son Histoire en diffusant des images d'archives subtilement altérées...

Pour l'instant, les dérapages n'ont pas été trop nombreux. Mais qu'on songe aux reportages sur la Guerre d'Algérie lorsque le général De Gaulle avait la mainmise sur l'ORTF... Les historiens qui se penchent sur les reportages de l'époque sont effarés du fossé qui sépare la présentation des faits de la réalité, pourtant connue des auteurs des reportages en question. Et si cet état de fait se renouvelait un jour ? Si le gouvernement décidait un jour de verrouiller, de contrôler les organes de presse du pays, il n'y aurait pas de réelle difficulté à manipuler les images. Staline faisait systématiquement gommer les personnages en disgrâce sur les photos officielles, par retouche photo traditionnelle. Vous ne croyez pas qu'une telle dérive est possible ? Tant mieux, la vie sourit aux optimistes.



Forrest Gump © PROD.









Vous devez connaître l'origine de ce trucage par cœur... Mais dans le cas où l'un de vous reviendrait de vacances sur Jupiter, Tom Hanks a été filmé sur fond bleu. Une fois sa silhouette découpée, elle a été incrustée dans une image d'archive à la place de la personne qui serrait réellement la main à Kennedy. Le raccord des deux mains a été amélioré par l'emploi d'un morphing localisé.

Histoire d'un trucage avoué



Jeudi 21 décembre, l'émission "Envoyé Spécial" de Bernard Benyamin et Paul Nahon présentait la rétrospective des événements marquants de 1995. En ouverture de l'émission, Bernard Benyamin présente une séquence exclusive. Jacques Martin, dont l'"École des fans" bat tous les records d'audience sur la quatrième chaîne de la télévision russe, est invité à Moscou et reçu par Boris Eltsine. Jacques Martin lui serre la main, plaisante avec lui, le tire par la veste, chante en sa compagnie sur la Place Rouge, etc. Une fois le reportage fini, Bernard Benyamin annonce aux téléspectateurs que la séquence est un faux (y compris les informations sur la quatrième chaîne), et diffuse le reportage sur la réalisation des trucages.
Henri Legoy, réalisateur indépendant, a voulu prouver que le trucage appliqué à l'information était désormais à la portée de tous. Karl Zéro réalise régulièrement des séquences similaires, mais leur diffusion au sein de son émission atténue l'impact des images. La réalisation des trucages a demandé six jours de travail dans une société parisienne d'effets spéciaux, dont une journée de tournage en plateau avec Jacques Martin.
Toute la difficulté consistait à insérer Jacques Martin dans des images d'archives montrant Boris Eltsine, en recréant les conditions de tournage originales. Il a donc fallu jouer sur les éclairages, la profondeur de champ, ainsi que sur l'aspect de l'image, plus ou moins vieillie ou endommagée selon les séquences utilisées. Le présentateur de "Dimanche Martin" a passé sa journée à évoluer sur un fond bleu. Un moniteur de contrôle permettait de voir le résultat en temps réel, en remplaçant ce fond bleu par les images d'archives.
Les effets spéciaux ont ensuite été réalisés sur une machine dont on entend de plus en plus parler. Le Flame est réputé depuis les effets spéciaux de "Forrest Gump", et moins d'une dizaine de sociétés parisiennes possèdent ce monstre de technologie. Le Flame est principalement employé pour des incrustations d'images et des réalisations de morphings. Dans chaque séquence du "reportage", il a fallu incruster Jacques Martin, puis rajouter devant son image d'autres éléments afin d'accroître la crédibilité. Par exemple, une séquence montre Eltsine et Clinton discutant à l'aide d'un traducteur. Jacques Martin a été superposé à l'image de Clinton, et l'interprète préalablement découpé et ajouté à l'avant-plan. Le résultat est particulièrement crédible, sauf en de rares endroits où la luminosité diffère un peu, mais considérant qu'il n'y a eu qu'un seul jour de tournage, on ne peut que tirer son chapeau au réalisateur. Jacques Martin n'a vu dans l'exercice que de fabuleuses perspectives pour le monde du spectacle. Henri Legoy, en revanche, est plus circonspect : "Le risque de voir des gens utiliser régulièrement ce type de trucage dans le monde de l'information me paraît limité. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y ait pas de danger. Le simple fait que le trucage devienne difficilement perceptible est en soi un danger". Le coût de réalisation de telles séquences est pour l'instant suffisamment important pour que le trucage soit sérieusement motivé : la visite de Jacques Martin à Boris Eltsine aura coûté près de 300 000 francs...


© FRANCE 2 • Jean Pimentel

C Y R I L L E   B A R O N



LE CINEMA FRANCAIS ET FRANCOPHONE

Les produits multimédia couvrent des champs de plus en plus diversifiés. Culture, loisirs, voire utilitaires, il existe un logiciel multimédia pour chaque utilisation ou presque.







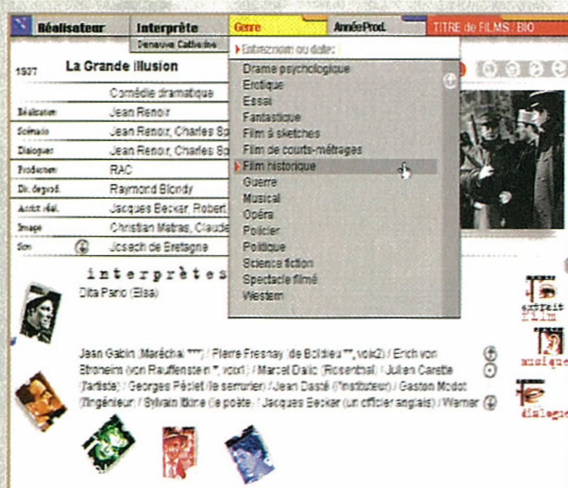
PC CD-ROM WINDOWS, MAC

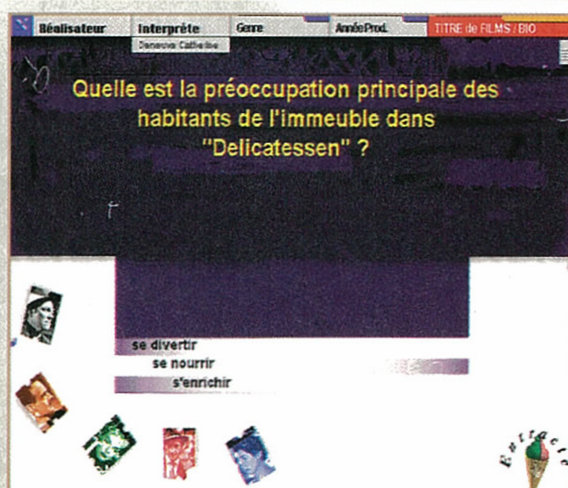
Au cas où l'information vous aurait échappé, le cinéma fête peu ou prou ses cents ans. C'est pour nous l'occasion de découvrir un produit extrêmement audacieux et par là-même extrêmement perturbant. On reproche souvent aux éditeurs, en matière d'ergonomie, de se contenter de resservir les mêmes présentations, les mêmes menus déroulants. Le moins qu'on puisse dire est que "Le Cinéma français et francophone" ne cède pas à la facilité, et je serais même tenté de dire qu'il tombe dans l'excès inverse. En fait, tout dépend à qui s'adresse ce type de produit. Les utilisateurs confirmés, ceux qui n'ont jamais regardé un mode d'emploi depuis des années, risquent de trouver la prise en main de ce produit pour le moins perturbante. Les nouveaux, eux, eh bien je ne sais pas trop. Si les éditeurs utilisent tous plus ou moins le même type d'interface, c'est que celle-ci a fait ses preuves. Il est toujours risqué de s'amuser à réinventer l'eau chaude ou, comme le dit ma grand-mère (une sainte femme) : "Le mieux est l'ennemi du bien". Cela dit, il est indéniable que ce produit est extrêmement attachant. Outre son exhaustivité et la rigueur avec laquelle la base de données a été conçue, il bénéficie de quelques trouvailles fort intéressantes. Base de données oblige, le contenu est extrêmement riche : 7 300 fiches, 400 biographies,

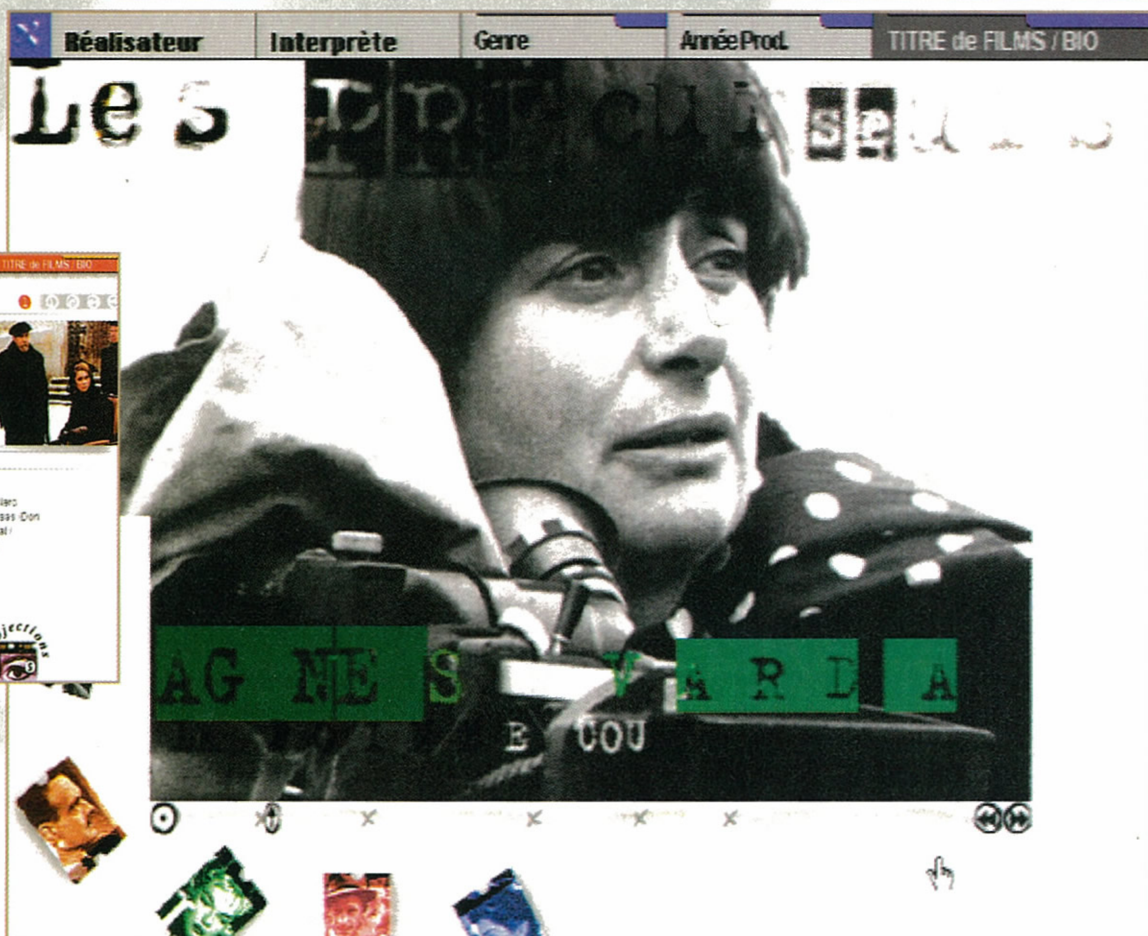
1 200 photos, 50 000 noms répertoriés (on trouve même Max Pecas !). De plus, 1 000 films parmi les plus importants du cinéma français et francophone sont assortis d'un commentaire de Jacques Siclier ainsi que d'une photo. Par ailleurs, on trouve - et c'est une riche idée, tant il est vrai que le cinéma, ce n'est pas que l'image - 125 minutes d'extraits de dialogues et de musiques. Articulé autour de quatre chapitres, ce CD dispose donc, outre l'encyclopédie déjà décrite, des sections "Découverte", "Entracte et Projection". "Découverte" propose en 25 minutes un tour d'horizon de l'histoire du Septième art en France. La projection, par l'entremise de 21 mosaïques de photos, permet d'accéder quasiment à l'ensemble du CD en cliquant sur une image de film. Hélas, si la chose est plutôt esthétique d'un point de vue mise en page, elle est assez peu exploitable en raison de la petitesse des vignettes. Enfin, l'entracte offre l'opportunité de se faire une véritable culture cinématographique par l'intermédiaire de 500 questions. Point intéressant, ce CD n'est pas statique, et lorsqu'on ne fait rien, des montages sonores et visuels défilent à l'écran. Bref, voilà un produit audacieux, de haut vol, un peu déconcertant mais très attachant. À noter cependant que pour en profiter pleinement, il faut disposer d'assez de place pour installer 70 Mo de données, les autres types d'installation restreinte proposés induisant hélas des temps de chargement particulièrement agaçants.













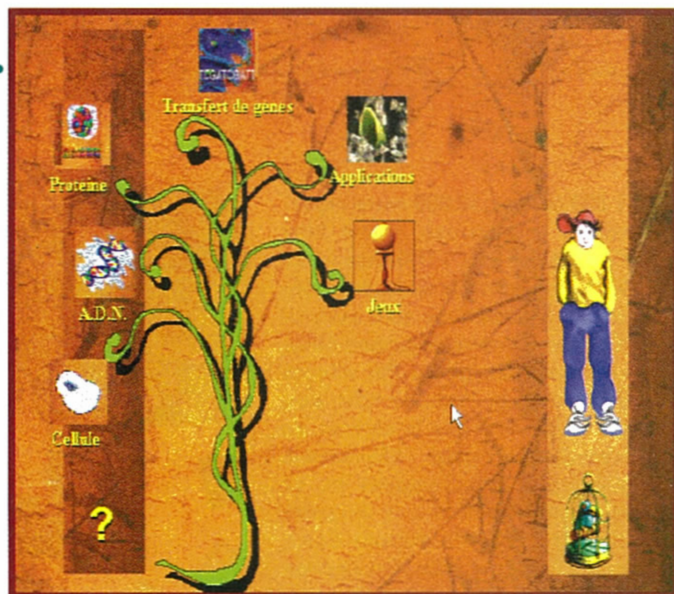
Editeur : Canal, Club Investissement Média, France Télévision
Distribué par : Havas Editions Electroniques
Téléphone : (1) 42 25 03 83
Prix : N.C

Les Biotechnologies

PC CD-ROM WINDOWS

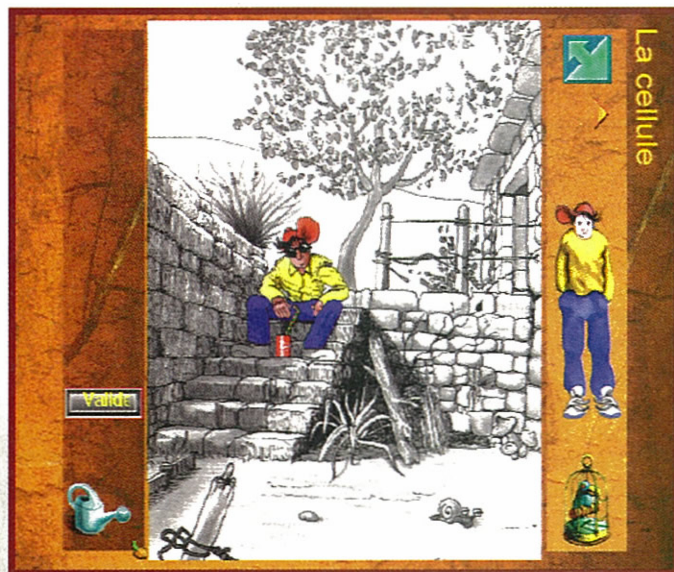
Avec sa présentation bon enfant et un peu boy-scout fleurant bon les programmes de la Cinquième, ce CD se propose de faire découvrir à l'utilisateur le monde merveilleux des biotechnologies appliquées au monde végétal. On y trouve donc de nombreux écrans permettant d'apprendre tout ou presque sur les gènes, les acides aminés et autres tissus organiques. Présenté par un personnage répondant au nom de Balthazar, ce CD s'adresse surtout aux pré-adolescents. Les écrans, très attractifs, permettent de faire passer la pilule, car entre nous, pour fascinant qu'il soit, le sujet n'en est pas moins assez ardu. Mais tout compte fait, si l'on excepte la voix de Balthazar, totalement crispante, le pari semble tenu, et grâce à un savant mélange de jeux et de cours magistraux, "Les Biotechnologies" semble remplir son contrat.

Editeur: Media Multimedia, Groupe Limagrain
Distribué par: Media Multimédia • Téléphone: (1) 73 26 21 20









Cent et un poèmes : Eluard

PC CD-ROM WINDOWS









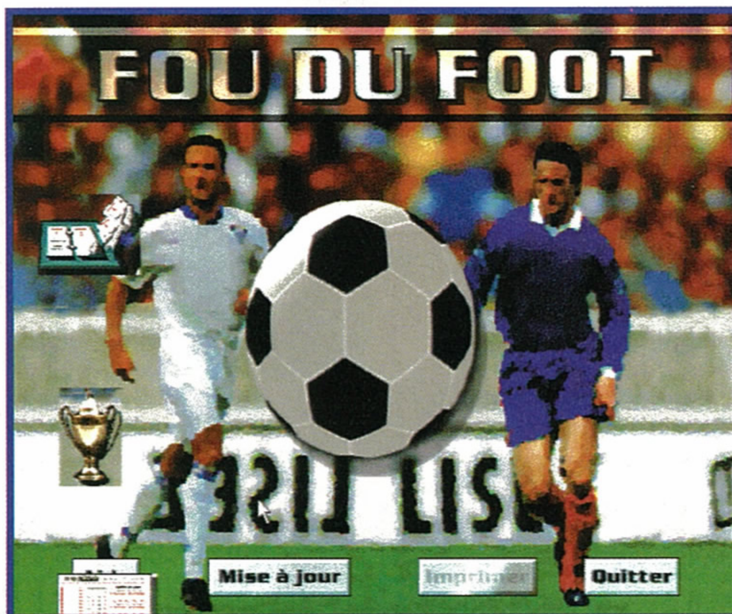


Je ne sais pas si, comme moi, vous faites la différence entre "intellectuels" et "intellos". Cette dernière espèce semble plus intéressée par le statut conféré par la culture que par la culture en elle-même. Elle ne pense pas mais se pense et n'aime rien tant que le paraître. Les intellos s'habillent comme des intellos, parlent comme des intellos, fréquentent des lieux intellos et pervertissent la culture afin d'en faire un outil de discrimination. Dépourvu de l'enthousiasme communicatif et prosélyte des intellectuels, les intellos, plus attachés au fond qu'à la forme, font tout ce qu'ils peuvent pour rendre ardus et difficiles d'accès des sujets qui pourraient éclairer la vie du commun des mortels. Bref, j'apprécie moyennement "Cent et un poèmes". Certes, le produit est d'une grande richesse. On peut choisir, pour chaque poème, le récitant (Kata Varga, Samy Frey, parfois même Éluard lui-même) et la musique n'a pas été confiée au premier venu puisqu'il s'agit de Bernard Lubat. De plus, l'iconographie, très représentative des artistes que fréquentait Éluard, permet de redécouvrir 400 œuvres de Picasso, Ernst, Léger, Miro, Man Ray, Klee, Braque, Chagall, Magritte, etc. Certes, l'ensemble devrait ravir la majorité des amoureux de Paul Éluard, mais hélas, une présentation à la Arte (coproducteur du titre), dans ce que cette estimable chaîne a parfois de plus rébarbatif, a tendance à brouiller le message. L'interface est étrange, et surtout l'ensemble est d'une tristesse à mourir. Pas question bien entendu de tomber dans la gaudriole, mais franchement la joie de découvrir ces textes et ces œuvres admirables ne transparaît pas vraiment dans ce produit.

Editeur: Softissimo
Distribué par: Softissimo
Téléphone: (1) 73 63 40 00
Prix: 450 F

Fou du Foot 95/96

PC CD-ROM WINDOWS





Réalisé en partenariat avec Canal+, "Fou du foot" devrait satisfaire les amoureux de la petite reine, les aficionados du Galibier. Oups. Les amoureux du foot, donc. Avec 26 minutes de vidéo des plus belles rencontres de la saison, issues du service des sports de Canal+, ce CD très complet dispose également d'une base de données répertoriant feuilles de matchs, résumé des rencontres, renseignements sur les clubs, portraits des joueurs, etc. De plus, une fonction de mise à jour permet aux possesseurs de modem de télécharger de nouvelles entrées afin de mettre la base de données à jour. Enfin, les têtes en l'air se verront rappeler les matchs à ne pas manquer. Très exhaustif, ce CD contient les résultats des championnats depuis 1932 et ceux de la Coupe de France depuis 1917 ! Du coup, une section "Loto Sportif" permet de consulter les statistiques et probabilités de résultats de rencontres.

Editeur: Microfolies
Distribué par: Microfolies
Téléphone: (1) 53 62 50 00





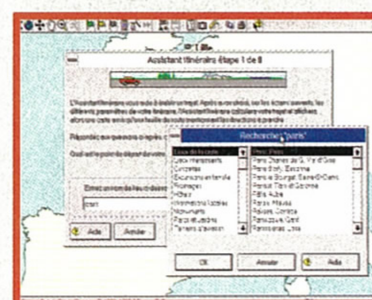
Autoroute Express

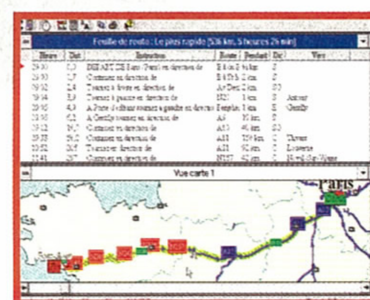
PC CD-ROM WINDOWS, DISQUETTES WINDOWS

Faisant suite à la version DOS, Autoroute Express est un produit assez intéressant puisqu'il permet de générer automatiquement un trajet idéal selon différents critères. Pour le moment cantonné à la France, "Autoroute Express" offre l'opportunité, après avoir choisi un lieu de départ et une destination, d'affiner sa recherche en ajoutant des étapes. Mieux encore, un menu comportant de nombreux critères autorise le conducteur à musarder au gré de ses inspirations : sites intéressants, monuments, points de vue ou même lieux gastronomiques importants. Le résultat de la recherche peut être imprimé. Pour chaque trajet, le logiciel donne le kilométrage et le prix moyen. Enfin, la version CD-ROM dispose en outre de 200 illustrations couleur permettant de découvrir de visu des sites ou des villes dignes d'intérêt. Bref, en attendant que ce type de produit fasse partie intégrante du véhicule, voilà l'idéal pour qui se déplace souvent en voiture dans la France entière.



Editeur: Microsoft
Distribué par: Microsoft
Téléphone: 33 (1) 69 86 46 46
Prix: 299 F

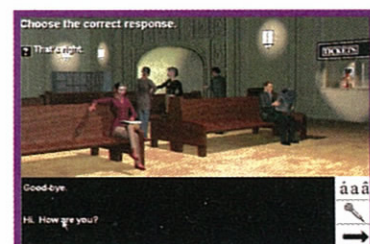




Who is Oscar Lake

PC CD-ROM WINDOWS

Oui c'est vrai ça, qui est cet Oscar Lake ? Il s'agit du héros éponyme de ce logiciel très particulier. Jamais le concept "apprendre en s'amusant" n'aura été aussi bien employé qu'ici. En effet, Oscar Lake est tout bonnement un jeu d'aventures bilingue, disponible en anglais ou en espagnol. Pour avancer dans cette histoire, il suffit de répondre à diverses questions portant sur la reconnaissance d'objets ou bien des expressions relatives au contexte. À chaque bonne réponse, on se voit créditer d'un point, et lorsque le quota est atteint, on peut passer à l'écran suivant. Certaines scènes nécessitent, lors de dialogues, de connecter un micro (non fourni !) sur sa carte sonore, ce qui permet de contrôler son accent. D'un point de vue technique, ce "jeu" est bien réalisé et le graphisme est très agréable. Simple et efficace, voilà un produit tout à fait digne d'intérêt.



Editeur: LPI
Distribué par: LPI
Téléphone: (1) 46 37 45 29
Prix: 399 F





Le journal Interactif 1995

CD-I

TF1 édite cette année la deuxième édition de son "Journal Interactif". Ce titre permet de revoir, classés par thème, les événements marquants de l'année écoulée : France, Étranger, Sports, Société, Sciences, Culture, une heure de films et de reportages sont à portée de mains. De plus, un jeu offre la possibilité de visiter les coulisses de l'info en compagnie de Guillaume Durand et de mettre à l'épreuve ses connaissances sur le sujet. Avec 150 reportages et plus de 750 questions, voilà de quoi garder une trace indélébile de l'année écoulée.

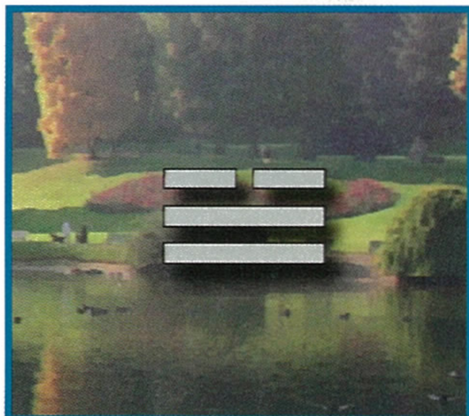
Editeur: Philips
Distribué par: Philips
Téléphone: (1) 47 28 51 00



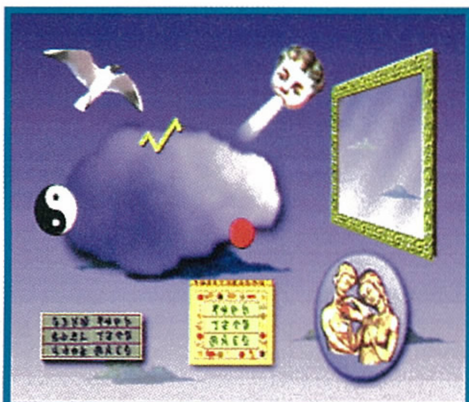


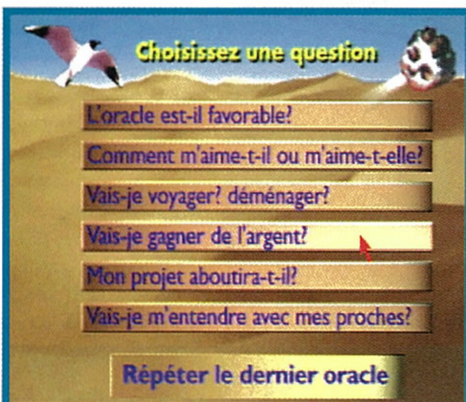












Divination

CD-I

Fort bien fait, ce titre devrait plaire aux amateurs des arts divinatoires et peut-être même intéresser les autres, tant il est vrai que la Pythie vient en mangeant. En effet, qui n'a jamais cédé à la tentation de consulter un horoscope ou autre ? Ici, c'est à la divination, ou plutôt aux divinations que vous allez pouvoir vous intéresser. Au programme, numérologie, géomancie et YI-King. Suivant le type de "mancie" choisi, on pourra choisir des questions prédéfinies, ou bien, c'est le cas du Yi-King, poser la question de son choix. Magique ? Euh... oui un peu. En tout cas, l'éditeur sait au moins combien de ces produits seront vendus. Fort bien réalisé, ce titre comporte de nombreux écrans d'aide, et la présentation de l'ensemble est une réussite.

Editeur: Philips
Distribué par: Philips
Téléphone: (1) 47 28 51 00

mediaccess

Contactez-nous au (1) 53 21 93 93

12 CD-ROMs pour seulement 390 F. TTC *

* Pour PC compatible seulement. Sur Mac, 10 CD ROM pour 350 F TTC
offres valables dans la limite des stocks disponibles.

***10 jeux, parmi lesquels :
TFX, DRAGON'S LAIR, MEGARACE, JAMMIT
et bien d'autres enfin à prix d'ami.***

Avec ***Mediaccess,*** bénéficiez d'une offre unique et devenez membre d'un club aux multiples avantages :

- ***Un catalogue de + de 1500 titres*** déjà disponibles : toutes les nouveautés en import spécial des USA.
- ***Une liberté totale :*** vous commandez quand vous le désirez, sans ***aucune obligation d'achat*** minimum.
- ***Une sélection conseil :*** à chaque parution, un expert multimédia vous recommande des produits testés : jeux, culture, beaux-arts, tous les domaines de la connaissance sont explorés.
- ***Un service :*** une livraison rapide, des prix sympa, des discounts, des cadeaux ...

MEGAPAK 3

- The Lemming's Chronicles
- Megarace
- T.F.X
- The VORTEX
- Cyclones
- Jammit
- Dragon's Lair
- Novastorm
- Reunion
- The Journeyman Project Turbo





MEGAMACPAK

- The Family Doctor
- Parenting
- Made Easy
- The Magic Death
- The C.H.A.O.S Continuum
- Dinosaur Safari
- "Cell"ebration
- Adventures with OSLO
- Peter's Magic Adventures
- Barry the Bear

Produits en langue anglaise

BON DE COMMANDE

à retourner à : Mediaccess - 66, rue de Provence - B.P. 303.09 - 75425 Paris cedex 09

Nom : ....
Prénom : ....
Tél. : ....

Adresse : ....
Ville : ....
Code Postal : |_|_|_|_|_|

Produit commandé :

MegaPak (PC) 12 CD :	....	x 390 F	.... F
MegaMacPak 10 CD :	....	x 350 F	.... F
Frais de port :			50 F
Total :			....

Mode de paiement :
Chèque bancaire ou postal ....
Carte bancaire : VISA |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration : ....
Signature :

JOY 001

La Sélection



The Art of Entertainment



La rédaction de Joystick a choisi les performances des lecteurs de CD-Rom Pioneer

pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des «Incontournables» et le coup de cœur du mois.



Hexen

Encore mieux que Heretic ! De nouveaux monstres, de nouveaux sorts et la possibilité de choisir la classe de son personnage pour ce jeu à la Doom.

PC CD-ROM



EuroFighter 2000

Réaliste sans pour autant oublier l'aspect visuel, ce simulateur permet de prendre les commandes de l'avion de combat européen. Superbe.

PC CD-ROM



Alien

Fidèle à l'esprit des films, voilà un jeu beau comme tout et un peu gore qui devrait plaire aux aventuriers.

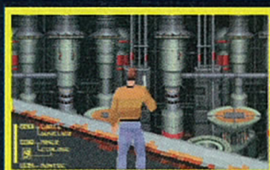
PC CD-ROM



Buried In Time

Une excellente durée de vie pour ce jeu d'aventure basé sur les voyages dans le temps. Arriverez-vous à trouver dans le passé les preuves qu'il vous manque ?

PC CD-ROM, MAC CD ROM



Fade to black

Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

PC CD-ROM



Command & Conquer

Jeu de stratégie en temps réel comportant des phases de gestion. Commencer une partie, c'est s'exposer à rester des heures devant sa machine.

PC CD-ROM



Actua Soccer

Pour la première fois, un jeu de foot dont les joueurs sont représentés en 3D. Réalisme époustouflant, et en prime les commentaires de Thierry Roland.

PC CD-ROM



Worms

Un jeu d'action complètement dingue dans lequel vous commandez des vers de terre armés jusqu'aux dents.

PC CD-ROM



Screamer

Une superbe course de voitures de série en 3D. Six circuits à parcourir dans les deux sens !

PC CD-ROM



Warcraft 2

Un jeu de stratégie où orcs et humains s'affrontent. Disposant d'un graphisme très fin, ce jeu en S-VGA est un must du genre.

PC CD-ROM

Les Incontournables



Février

Le Coup de Cœur



Wing Commander IV



Le colonel Blair reprend du service dans ce quatrième épisode de la saga spatiale la plus célèbre du jeu vidéo. Après avoir vaincu les Khilrathis dans le précédent épisode, les humains se retrouvent confrontés à une guerre fratricide. En effet, les colons des mondes extérieurs viennent d'attaquer un vaisseau civil de la confédération au moment où commence le jeu. Bénéficiant d'une mise en scène absolument extraordinaire, WC4, tourné comme un véritable film, inaugure cette fois-ci la technique du décor réel. Plus à l'aise que devant un fond vert servant aux incrustations, les acteurs y gagnent en crédibilité. On retrouve donc Mark Hammill (LukeSkywalker) ou encore Malcom Mac Dowell. Si l'on dispose d'un PC rapide, le jeu en S-VGA est de toute beauté. Les nombreuses scènes cinématiques permettant de découvrir une pléthore de comédiens, servent également à progresser dans ce scénario extrêmement touffu en proposant au joueur de temps à autre un choix, notamment lors des dialogues. Pour le reste, ce jeu tenant sur six CD-ROM est composé surtout de combats spatiaux, eux aussi en S-VGA. Les missions, plus intéressantes que dans le volet précédent, permettent dorénavant d'effectuer une reconnaissance, par exemple lors du survol de la base rebelle devant être photographiée. Les missions au sol, dignes des meilleurs simulateurs de vol, sont particulièrement réussies. Du reste, le graphisme des appareils a été revu à la hausse. Ajoutez à cela une bande-son particulièrement convaincante, et voilà un jeu indispensable.

INTERET 92

\+ S-VGA, Sons, Scénario, Vidéo



Très gourmand

TECHNIQUE 89

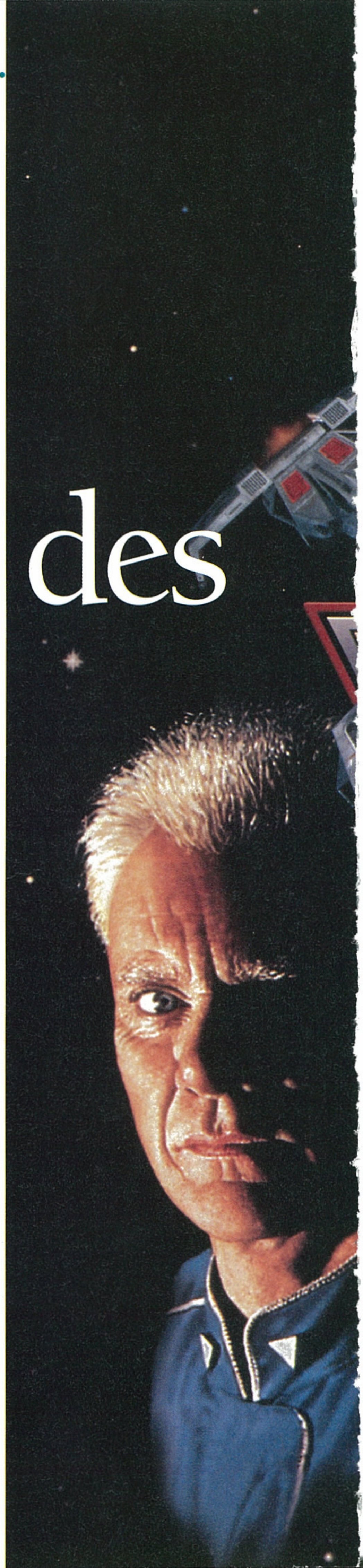
Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer.

Wing Commander IV

PC CD-ROM

Comme tous les ans, Origin lance la grosse artillerie avec son produit phare : Wing Commander. Depuis le premier volet de cette saga hors du commun ayant démarré en 1990, de nombreux aspects de la micro-informatique familiale ont évolué. Le matériel, de plus en plus performant, permet à Chris Robert, créateur du jeu, et son équipe, de repousser de plus en plus loin les limites du réalisme.

L'autre guerre des étoiles





MOULINEX

Naturellement, fidèle à sa politique consistant à tirer au maximum le marché vers le haut, Origin lance une fois de plus un produit extrêmement exigeant. Autant le dire tout de suite, pour bénéficier pleinement de ce jeu tenant sur 6 CD-ROM, il faut disposer au minimum d'un 486 DX2, d'un lecteur de CD-ROM double vitesse et surtout de 8 Mo de RAM, faute de quoi ce logiciel ne démarrera pas. Et encore, à ce prix devra-t-on se contenter d'un affichage en VGA. Pour profiter de l'affichage S-VGA, Origin conseille un Pentium 75, mais dans l'idéal, eh bien c'est d'un Pentium 133 dont il faut disposer, et encore, le code n'ayant pas été optimisé pour ce type de processeur, on assistera parfois à de légers ralentissements lorsque de nombreux objets apparaissent simultanément à l'écran, lors des combats notamment. Origin s'adresse à un public restreint, mais il faut dire que Wing Commander est un jeu à part, une superproduction digne de hollywood dont chaque épisode contribue à écrire l'histoire du jeu informatique : sept semaines de tournage, 4 plateaux différents et 38 décors réels, sans compter des dizaines d'acteurs et de figurants. Comme dans la majorité des jeux actuels, il aura fallu, avant de tourner, écrire un script précis, et surtout dessiner le storyboard afin de pouvoir placer le plus précisément possible les acteurs dans le cadre. Le résultat en vaut la peine, car les scènes non interactives de Wing Commander 4 s'apparentent véritablement à ce qu'on peut observer au cinéma dans les superproductions. Les cadrages sont vraiment très professionnels, et le format d'affichage de ces scènes, qui respecte les proportions du cinémascope, renforce l'aspect grand spectacle de l'ensemble.

L'aventure continue

Quelques années ont passé depuis que les Kilrathis, des extraterrestres au faciès léonin, ont été vaincus par les humains. Au terme d'une guerre ayant duré près de trente années, les forces de la Confédération ont obtenu la reddition de ces terribles guerriers. Mais le prix fut lourd à payer. Lors de sa dernière mission, le Colonel Christo-

REMARQUES

Démarrez le jeu avec une disquette boot en utilisant bootdisk.exe. Attention, il faut impérativement 8 Mo de RAM.

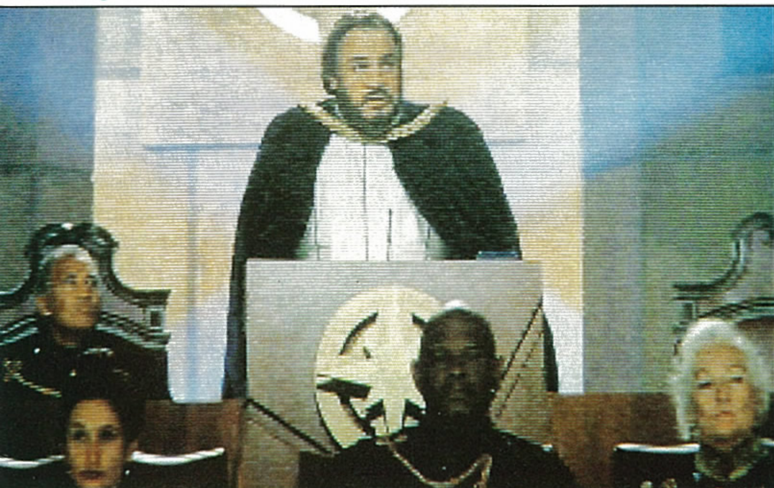
pher Blair, interprété par Mark Hammill (Luke Skywalker dans Stars War) a détruit la planète Khilra. Depuis, lassé par tous ces massacres, il goûte les joies d'une retraite bien méritée.
Les Khilrathis sont devenus nos alliés, mais la Confédération ne connaît pas la paix pour autant car des querelles intestines déchirent la galaxie. Lorsque commence le jeu, on retrouve, au terme d'une présentation en vidéo absolument époustouflante, les personnages principaux de la saga. Contacté par la Confédération, Blair, que vous personnifiez dans le jeu, doit reprendre du service. En effet, un vaisseau hôpital civil vient d'être détruit et il semblerait qu'une nouvelle guerre se prépare. Accompagné de Maniac, Blair retourne donc à bord du vaisseau amiral Lexington où l'attendent L'amiral Tolwyn (Malcom Mac Dowel) et Eisen, qui commande le vaisseau. Nos héros sont en place, la saga peut recommencer.

Superproduction Hollywoodienne

Ce qui frappe le plus, à la visualisation de cette séquence d'introduction durant près de dix minutes, c'est le caractère cinématographique de l'ensemble. Si Wing Commander 3 approchait la superproduction hollywoodienne, WC4, lui, se confond totalement avec le genre. Qu'il s'agisse des cadrages, du montage, de la direction d'acteurs ou des décors,



Un jeu merveilleux à condition de disp

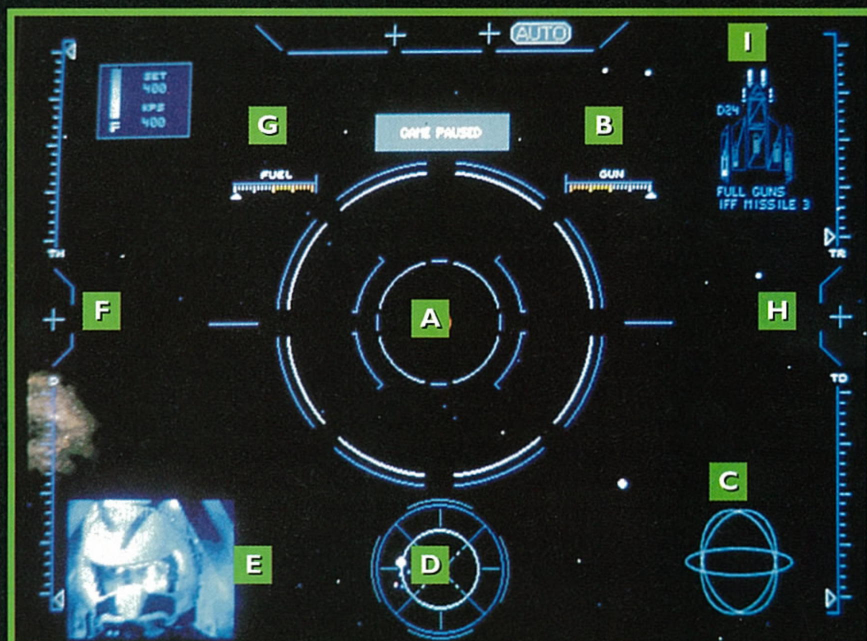


rien ici ne laisse supposer que l'on se trouve en présence d'un "simple" jeu vidéo, du moins lors des séquences intermédiaires. Dorénavant, les scènes sont vues dans des décors réels, à l'exception de quelques passages où l'on a encore fait appel à la technique de l'incrustation. Forcément, Origin a beau avoir les moyens de ses ambitions, difficile de construire un vaisseau amiral et d'aller tourner les scènes d'apontage entre Beltegeuse et Andromède ! Cela dit, le fait que l'intérieur des vaisseaux ou des bases soit réel ajoute énormément au réalisme. Évidemment, l'aspect visuel gagne énormément et les techniques de création des décors 3D ont beau être au point, une texture réelle, des reflets ou des ombres réelles sont beaucoup plus esthétiques. Le principal apport concerne en fait le jeu d'acteur. En effet, dans Wing Commander 3, la technique d'incrustation avait obligé ces derniers à tourner devant un fond bleu. Ici, du fait de la présence de volumes réels dans l'environnement des acteurs, les scènes "sonnent" vrai. De plus, on bénéficie de plans plus travaillés : on croise des personnages dans les coursives, certaines scènes font apparaître des effets de travellings, etc. Bref, au départ "simple" jeu de combats spatiaux, Wing Commander est en train de devenir un film interactif - et l'expression n'a rien ici de réductrice - et l'on peut se prendre à rêver à ce que seront WC5 ou 6. Si les choses évoluent, probablement un jeu d'aventure et de combats de très haut niveau.

Mais nous n'en sommes pas là. Pour ceux qui prennent le train en marche, rappelons en effet que Wing Commander est un jeux de combats spatiaux agrémenté de nombreuses scènes cinématiques. De l'issue de chaque combat dépend le déroulement d'un scénario bien ficelé et au sein même de ces fameuses scènes cinématiques, le joueur est invité de temps à autre à choisir entre deux options. Lors des dialogues en effet, il lui est demandé de prendre telle ou telle orientation en choisissant sa réponse. Dans ce nouveau volet, ce type d'interaction est beaucoup plus poussé que précédemment, et on peut véritablement dire que Wing Commander 4 comporte en fait plusieurs histoires. Les missions, noyées dans une arborescence particulièrement touffue, sont au nombre de 70, mais un joueur menant le jeu à son terme ne pourra en voir qu'une trentaine. C'est tant mieux car Wing Commander est de ces jeux auxquels on rejoue avec plaisir, et pour tout voir, il faudra jouer au moins deux fois.

Démarrage en force

Pour une fois, le scénario de Wing Commander démarre sur les chapeaux de roue. Là aussi, on sent que Chris Roberts a beaucoup appris de l'écriture cinématographique, et l'on ne s'embarrasse pas de fioritures. À peine arrivé à bord du Lexington, Blair va se rendre compte que les choses sont pour le moins confuses au sein de la





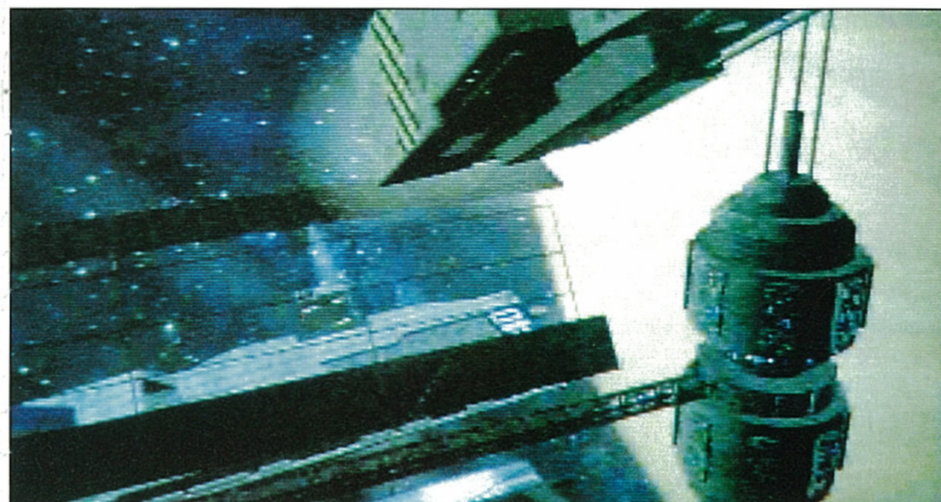
A - VISEUR
B - CHAUFFE DES CANONS
C - DÉGATS
D - RADAR
E - COMMUNICATION RADIO
F - VITESSE
G - CARBURANT
H - ROULAGE/TANGAGE
I - SÉLECTION ARMES

IL EST À SIGNALER QUE LE COCKPIT CHANGE EN FONCTION DU TYPE D'APPAREIL PILOTÉ

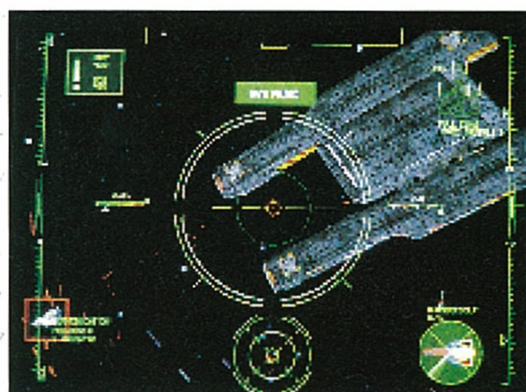
tips

Dans un premier temps, augmentez la valeur de vos boucliers. Si vous etes pilote confirmé, augmentez le temps de réponse des lasers.

oser d'une machine rapide









Confédération. En effet, les humains vivants à l'extrême bordure des mondes habités se sont rebellés contre la Confédération, et une véritable guerrilla est en train de s'organiser. Après avoir détruit un vaisseau civil, les rebelles multiplient les actions contre les appareils s'aventurant dans l'espace. Dès les premières missions, Blair va cependant se rendre compte que les choses ne sont pas aussi simples. Une discussion avec l'un de ces pilotes, justement natif des mondes extérieurs, lui pose quelques problèmes. Comme jadis avec Hobbes, le renégat Khilrathi avec qui il se demandait parfois quelle conduite adopter pour rester honnête face à de nombreux intérêts contradictoires, Blair s'interroge : "Qui sont les rebelles ?". Il ne va pas tarder à le savoir.

Blair passe à l'ennemi

En effet, au terme d'une superbe mission au sol dont je reparlerai, Blair libère un haut gradé qui était retenu en otage. Ce dernier, fort peu sympathique, prend le commandement du Lexington. Exit Eisen avec qui Blair s'entendait bien, ce qui n'est pas le cas du nouveau venu. Aussi peu sympathique que l'amiral Tolwyn, le nouveau venu semble prendre ses ordres depuis hautes sphères de la Confédération. C'est à ce moment que l'ordre est donné à Blair d'abattre Eisen ainsi que Vagabond, s'étant soit disant échappé. Après quelques péripéties que je vous laisse la joie de découvrir, Blair va se



Maniac parle de Wing Commander

PROPOS RECUEILLIS SUR INTERNET

Joystick : Quelles sont les différences entre Wing Commander 3 et Wing Commander 4 ?

Tom Wilson: Énormes ! Dans Wing Commander 3, la plupart des acteurs ignoraient tout de l'univers du jeu. De plus, nous tournions devant des fonds verts et simulions la plupart des actions. Taper sur un clavier, c'était faire semblant de taper sur un clavier. Dans Wing Commander 4, le clavier est vraiment là sous nos doigts. Un effort énorme a été fait sur les décors. Enfin, Wing Commander a été filmé avec de la pellicule cinématographique et non pas en vidéo, comme l'épisode précédent.

Joy: Comment définiriez-vous le personnage de Maniac ?

T.W.: Que dire de plus sur ce personnage que l'on appelle "Maniac" ? Ce type est vraiment bas de plafond et dangereux pour lui-même, ainsi que pour ceux qui ont l'inconscience de voler avec lui. Quand Maniac est à l'écran, on est toujours certain qu'il va se passer quelque chose. Maniac aime les rapports de force, il a toujours quelqu'un à combattre. C'est un pilote de chasse, et sa vision de la vie pourrait se résumer ainsi : "À l'attaaaaaaaque !".

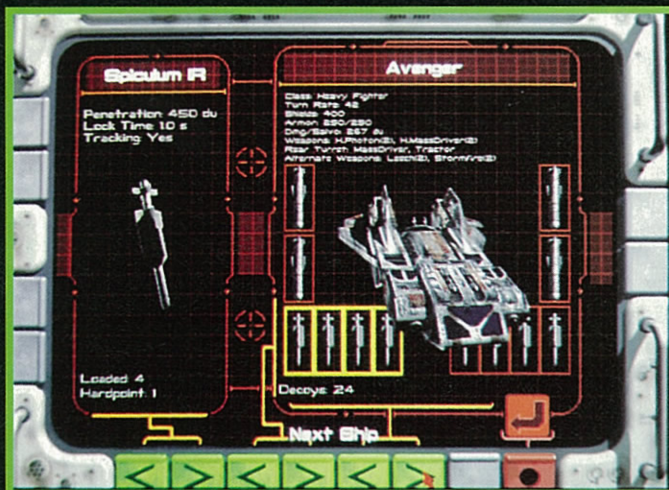
Joy: La communauté des acteurs voit-elle d'un bon œil ce genre de productions ?

T.W.: Oui, les acteurs sentent venir l'argent de très loin ! Personne ne peut dire quelle taille aura ce marché dans le futur, mais croyez-moi, ils savent quelle est sa taille aujourd'hui ! Je connais des impresarios qui pense déjà en termes de "Secteur haute technologie". Quoi qu'il en soit, c'est en train de devenir une part non négligeable de l'industrie de loisirs.

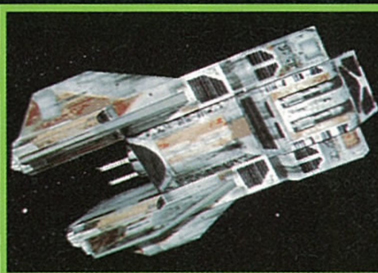


Un scénario plein de rebondissements,

Prenez les commandes



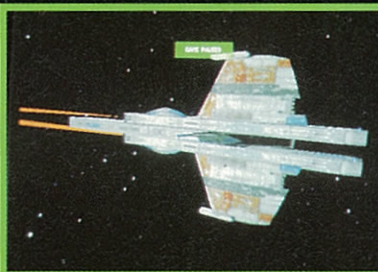
Vous pourrez piloter sept appareils. Suivant la mission, vous pourrez choisir, ou bien ce dernier vous sera imposé.



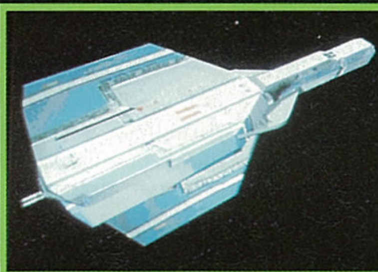
AVENGER



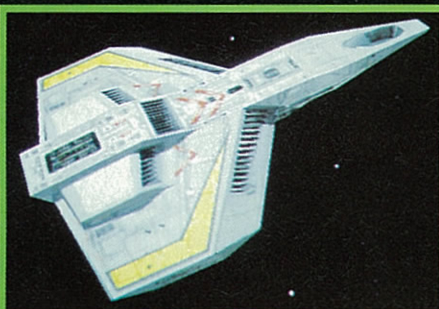
VINDICATOR



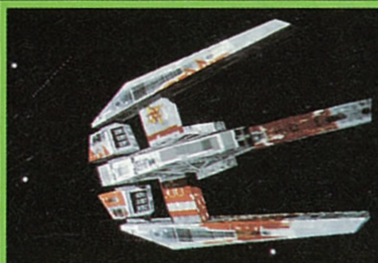
PIRATE



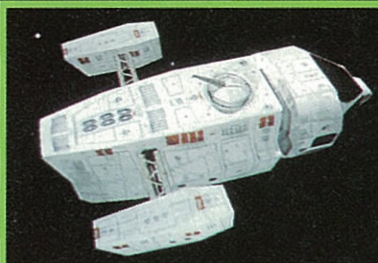
LONGBOW



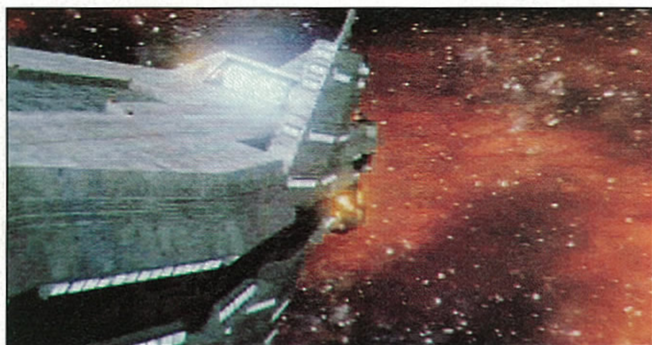
HELLCAT



BANSHEE



DEKER



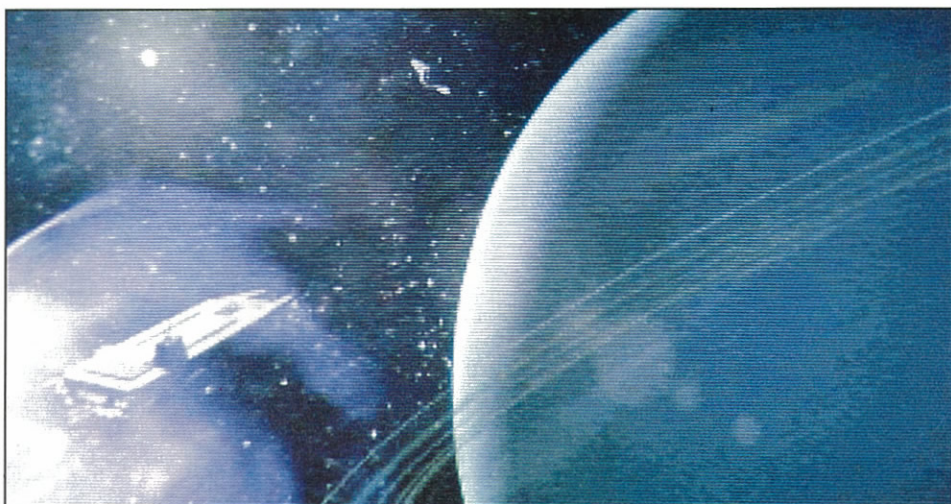


retrouver chez les "rebelles" en compagnie d'autre pilotes ayant refusé d'abattre Eisen. En fait, il apparaît que la confrontation entre la Confédération et les mondes extérieurs est orchestrée par de hauts dignitaires, et que les choses sont beaucoup plus complexes qu'il n'y paraît. Une fois de plus considéré comme un traître, Blair est donc amené à combattre le Lexington. Bref, l'éternel mal-aimé de la Confédération devra encore et toujours prouver son innocence. Je ne vous en dirai pas plus, si ce n'est que le scénario s'annonce plein de rebondissements. En effet, les rebelles ont peu de moyens, et leur vaisseau est dans un état pitoyable. Aux dernières nouvelles, Maniac, qui avait lui aussi refusé d'abattre Eisen et avait accompagné Blair, a disparu. Toujours aussi dingue et mégalo, il n'a pas supporté de servir à bord d'un vaisseau en aussi mauvais état. Est-il retourné à bord du Lexington ? Devrez-vous le combattre ? Tout cela laisse augurer des heures de jeu pleines de surprises. Cela dit, L'Intrépide a beau être une véritable poubelle volante, il y a des compensations. Cet engin est en effet véritablement bourré de nanas. Des nanas partout, des gradés, des pas gradés, toutes mignonnes à croquer, à commencer par une experte en décryptage avec qui il se pourrait bien qu'une idylle se noue. Une idylle à la Wing Commander, avec bisou en contre-jour j'imagine, mais qu'importe, tout cela contribue à rendre les personnages encore plus réalistes et le jeu encore plus intéressant.

C'est fin c'est très fin

Techniquement, WC4 bénéficie de nombreuses améliorations. Même si la différence avec WC3 est en propor-

d'intrigues et de trahisons



tion plus modeste que le fossé qui existait entre WC2 entièrement en dessins bitmaps et WC3 ayant vu apparaître la vidéo, de nombreux progrès ont été réalisés. Les vidéos justement, en plein écran, sont désormais en 16 bits VGA. Il faut vraiment s'approcher de très près pour se rendre compte d'une subtile dégradation par rapport à une vidéo normale. En effet, utilisant une technique développée pour la marine américaine, Origin a pris le parti d'afficher les scènes cinématiques en plein écran, montrant seulement une ligne sur deux. Franchement, le résultat est tout simplement superbe. Cela dit, les possesseurs de machines lentes peuvent passer en mode "fenêtre" ou bien "8 bits". Une option "N/B" est même présente !

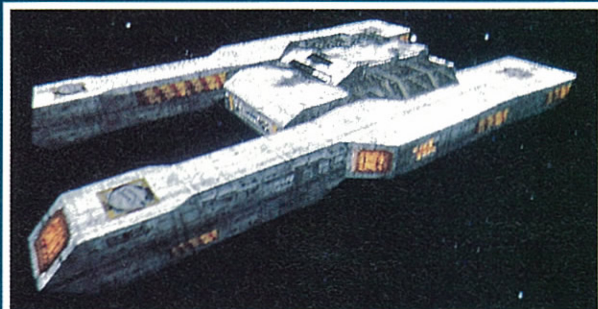
En ce qui concerne les combats, de nombreuses améliorations, là aussi. À première vue, pas de gain en terme de vitesse par rapport à WC3, ou si peu. En revanche, les appareils et les ciels sont encore plus détaillés qu'auparavant. Des textures de toute beauté, des ombrages et reflets incroyables font oublier que les phases de combats sont en 3D temps réel. Le plus incroyable est pourtant à venir avec les missions au sol. On se souvient de celles de WC3, agréables du fait de la nouveauté mais pas vraiment esthétiques. Terminé les gros pâtés et les planètes en guimauve, dans WC4, les sols sont texturés et le survol fait penser à un compromis entre Flight Simulator 5 et Flight Unlimited. Autant le dire, rien que du bon ! Même en VGA, les textures du sol sont très convaincantes. En fait, l'idéal pour jouer est d'activer l'option permettant de "frame rate switch". Elle permet, lorsque le trop grand nombre d'objets 3D présents à l'écran ralentit le jeu, de passer automatiquement en







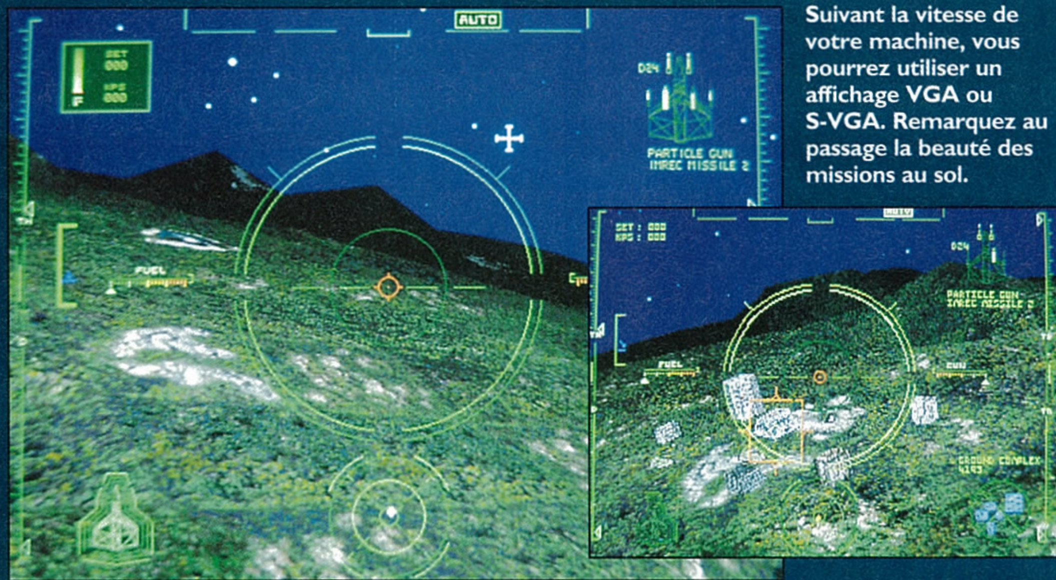


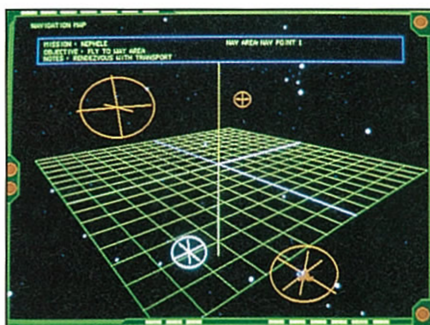






Alors que Blair et Maniac discutent, un message interdisant l'accès au pont retentit. Blair se cache et assiste à l'arrivée d'un personnage inquiétant. Peu de temps après, on lui apprend que Eisen serait un espion. Désobéissant aux ordres, Blair refuse de faire feu sur Eisen. Bientôt rejoint par d'autres pilotes, Blair et Maniac passent dans le camp des soi-disant rebelles.


Suivant la vitesse de votre machine, vous pourrez utiliser un affichage VGA ou S-VGA. Remarquez au passage la beauté des missions au sol.

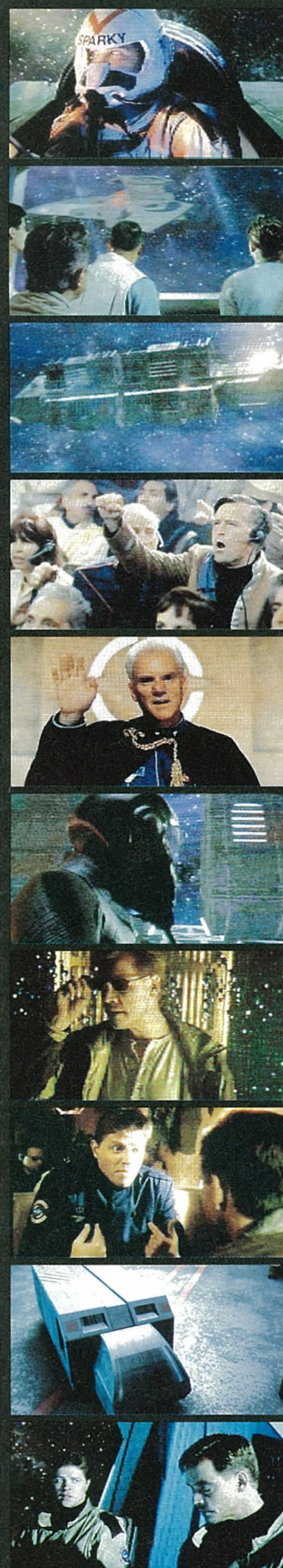

La carte en 3D fait aussi office de Check List pour la mission en cours.



Le choix du coéquipier se fait sur ce type de menu.

mode "VGA". Dès que les choses se tassent (ou que les adversaires ont été éliminés !) le logiciel repasse automatiquement en S-VGA.
Le cockpit, qui a définitivement disparu, laisse place à une grande verrière. Les informations importantes, comme la vitesse ou la position de l'adversaire, sont plus lisibles. C'est tant mieux, car l'intelligence artificielle a été encore améliorée et les combats sont parfois assez compliqués. Nouveauté, une fenêtre permet de voir, en couleur, ce qui se passe derrière l'appareil.
Les habitués seront heureux de retrouver la majorité des engins qui étaient utilisés dans WC3 (Hellcat, Longbow, etc.), mais aussi d'en découvrir cinq nouveaux.
En ce qui concerne le déroulement du jeu, pas de changement notable : au retour de missions, on se balade dans la base histoire de discuter avec ses


La Confédération utilise des armes génétiques contre les rebelles. Qu'en penserait le Grand Conseil ?


Un vaisseau civil est attaqué par des rebelles. Tolwyn essaie de convaincre le Grand Conseil de déclarer la guerre. Contacté par la Confédération, Blair retrouve Maniac dans un bar. Ce dernier lui apprend (Maniac, pas le bar. Pfft...) qu'il doit rempiler. Blair se retrouve à bord de L'Intrépide...

collègues et de faire avancer le scénario, et lorsque tous les sujets de conversation possibles ont été épuisés, une visite à la salle de commandes permet d'assister au briefing. Outre le bar, on peut accéder à l'atelier de réparation afin de discuter avec le technicien, se rendre dans la chambrée (sur le vaisseau "recel" uniquement) ou dans la cabine de Eisen (Lexington uniquement). Seule nouveauté apparente, l'écran permettant de sauvegarder ses parties fait également office de menu autorisant le joueur, lorsque c'est rendu possible par le scénario, à choisir ses coéquipiers, le type d'appareil pilotable et les armes. Les missions, plus diversifiées, permettent par exemple de se livrer à la photo aérienne, avec un appareil embarqué à bord. Mieux encore, certaines missions permettent de se séparer de son coéquipier et de le diriger par liaison radio !

J'ai faim, j'ai très faim !

Le son, toujours aussi important, bénéficie dans cet épisode d'un traitement encore plus subtil que précédemment. Outre les voix digitalisées (on peut afficher des sous-titres), les bruitages généraux et la musique, on profite également de petit blips lors du chargement des scènes ou lorsqu'on manipule certains appareils. Quel que soit le type de son, tout est parfait, et la musique, dont le thème a été revu, participe énormément à l'ambiance. Du reste, WC4 est compatible avec un nombre impressionnant de cartes sonores, et quel que soit le type de celle que vous utilisez, de la Sounblaster de base à la Gravis, vous trouverez de quoi faire. Globalement donc, voilà un jeu vraiment exceptionnel si l'on excepte son aspect élitiste. Ne revenons pas sur ce débat cent fois développé : "Doit-on priver les possesseurs de machines rapides de bons jeux pour ne pas donner de regrets à ceux qui ont une machine lente ?". Qu'il s'agisse du graphisme 3D ou des vidéos, du scénario, de l'interface et de tous ces petits détails qui rendent un jeu intéressant ou pas, oui, Wing Commander 4 est une réussite. Plus beau que le précédent, plus intéressant, plus complexe et bénéficiant de temps de chargement optimisés, Wing Commander 4 constitue une suite digne d'intérêt. Seul petit défaut, tout cela est tellement passionnant que je n'ai pas fait les courses. Il est tard, j'ai un peu faim et j'hésite : pizza ou pas ?

EDITEUR : Origin • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts Tel : (16) 72 53 25 25 • GENRE : Action • TEXTES ET VOIX : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION RECOMMANDÉ : 486 DX2 CD double vitesse • PRÉVU SUR : Macintosh.

Si vous disposez d'une machine assez rapide, voilà un jeu qui devrait vous ravir.

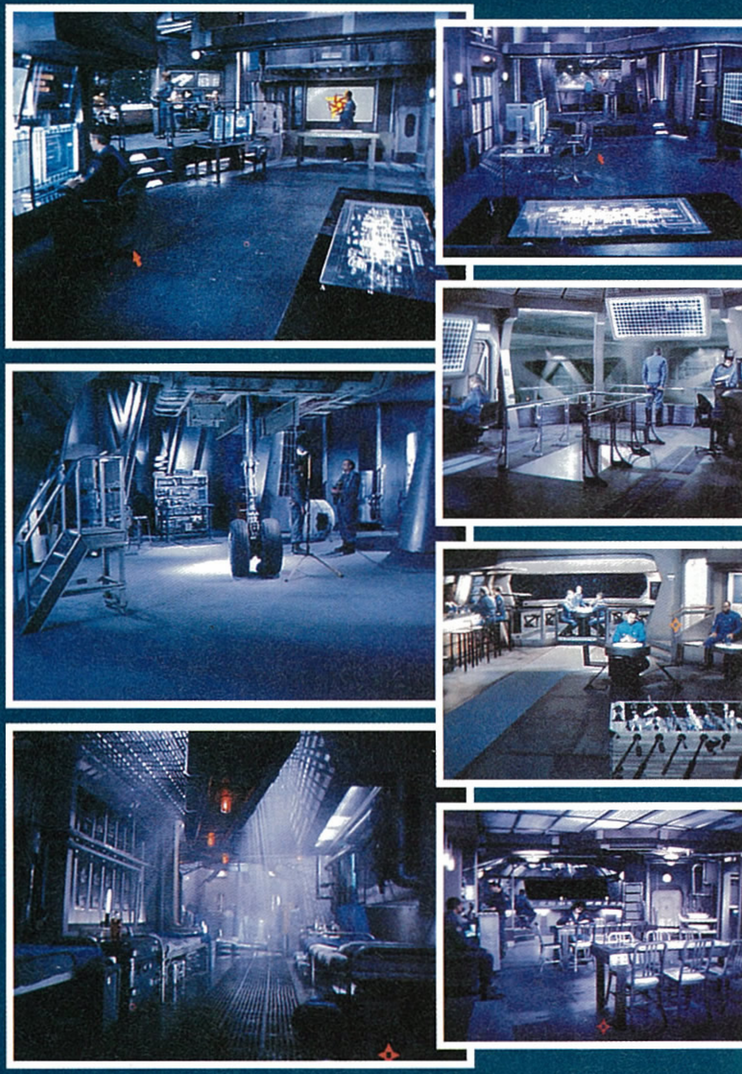


Le menu de configuration permet aux possesseurs de DX2 66 de paramètrer au mieux le jeu.

INTERET	92
+ Scénario, Vidéo, S-VGA	
– Très gourmand	
TECHNIQUE	89

Les bases

L'intérieur des différents vaisseaux où vous séjournerez comporte de nombreuses pièces permettant d'accéder à divers menus et de dialoguer avec l'équipage.



Le tournage



Comme il se doit, les différents plans de coupe et les cadrages ont été définis dans un story-board.



Les guignols de l'info

PC CD CD-ROM

Et voici... le Bébête Show...



Le Bébête Show... enfin sur ton ordinateur à toi ! Hélas, les marionnettes ne sont pas fidèles pour un rond à celles de l'émission de Colaro. Elles sont moches, on ne les reconnaît plus, et elles ne sont pas drôles du tout. En plus, elles sentent mauvais dans la bouche*.

(*Pas autant qu'à l'époque où elles étaient faites avec de vieilles chaussettes).



Le tableau du Gigamat permet d'obtenir des renseignements sur votre cote de popularité ainsi que sur celle des autres personnages. Selon que le sujet que vous venez de traiter est populaire ou crédible, vous progresserez vers la droite ou vers la gauche.



LORD CASQUE NOIR

L'ambiance est fort joyeuse dans notre bar de la rue Staline. Notre troupe de marionnettes rigolotes se retrouve pour boire des coups.
Le barman : «Alors messieurs, il paraît qu'on a adapté vos aventures sur CD ?»
Kermitterrand, feu la grenouille : «Boh, ce n'est pas trop tôt. Dieu ne peut que se réjouir de cette consécration.»
Marchi le cochon rose rigolo: «C'est qu'on est des vedettes, nous les cochons... greu, greu, greu...greu.»
Applaudissements : «Claps, claps, claps...»
Barzi l'ours marrant...euh marron : «Houf, houf, houf, je m'excuse, mais quelque chose m'interpelle. Je ne suis pas un cochon.»
Valy le singe rigolo: «OooOOOoooh BeN noOon AlooOrRs ! Tu es une MaAarmotte, tu dors tout le teeeeeeeeeeemps !»
Public rigolo : «Ahahahah !»
Ballamou le pas rigolo : «C'est exact. Mais je vous demande de vous taire. Qu'est-ce que cette histoire de CD ? Personne ne m'a mis au courant.»
Le barman rigolo : «Vous devez forcément le savoir, vous avez dû toucher de l'argent pour le tournage.»
Roco le corbeau rigolo: «Haaaaan... Je n'ai rien touché du tout, pas le moindre Montant !»
Chichir l'Aigle très rigolo: «Écoutezzzz... je les accuse d'avoir fait ce jeu derrière notre dos...Crac, crac, crotte de caniche.»
Public mort de rire : «Ouaf, ouaf...»
Marchi la truie ultra rigolote: «Greu,greu,greu... C'est incroya'be ça tout 'd' même. Quand on parle de montant, chichir accuse... greu..greu, greu, greu...greu.»
Public pété de rire : «Pouaah, ouaf, ouaf...»
Barzie le marrant : «Houf, houf, houf, elle est excellente, il faut que je la téléphone à Léon... Allô Léon, j'en ai une bien bonne... quand il parle de son temps, Chichirac use.»
Crise de rire monumentale : «Ya, aaaaaahhhharghhhh !»
Le barman rigolo: «Et si vous jetiez un œil sur ce fameux CD plutôt que de dire des bêtises rigolotes ?»

Le jeu, le vrai...

Le CD se charge, et la présentation débute sur une drôle de musique rappelant fortement celle d'une émission quotidienne de Canal+. «C't'un scandââââââle. Qu'est-ce qu'y zon fait d'not générique populaire, greu, greu, greu...». «Vous jouez trop avec votre souris, bonjour !». Telles sont les premières paroles de PPDA, présentateur désormais célèbre des «Guignols de l'info». «Houf, houf, et c'est qui celui-là ? Il n'est pas du bébête show, houf, houf, houf.» La notice est fort claire : en tant que journaliste débutant, vous n'aurez de cesse que de vouloir prendre la place de ce présentateur mouillé jusqu'au cou. Pour ce faire, la World Company dirigée par Monsieur Sylvestre vous donne l'opportunité de faire votre premier reportage en mettant à votre dis-



position une caméra équipée d'une batterie. En ramenant les images correspondant au sujet qui vous a été confié, vous pourrez progresser au sein du Gigamat, sorte de tableau indiquant votre cote de popularité, ainsi que celle des autres journalistes et hommes politiques.«Booooh, ils se sont foutus de notre gueule. Heu... je ne suis même pas représenté en grenouille. Ils nous ont bien eus». «Et moi, houf, houf, houf, regardez, il me fait tourner dans des films pornos avec Gunther...».Écoutezzzz... je ne comprends pas, ils me font dire plein de gros mots. Mais ce n'est pas moi ça, crac, crac, pile poil.». «Aoaoo BeEEen NoOon AloOrs ! Pile Poil, c'est l'autre. Toi c'est CrOoOtte de CaAaniche. PAs vrai CoouUille Moolle ?». «Booah, couuille molle hehe. Voilà un nom que te va bien eheh. 'bécile va». «Il SUFFIT ! chier, merde... Mon Dieu, mais qu'ai-je dit là ?». «(NDLR : laissons ces marionnettes hyper drôles piquer les répliques des Guignols pour continuer notre test). Au départ, vous n'aurez pas le choix de la mission. Vous endossez ici le rôle de journaliste syndiqué, celui qui crèche dans le sous-sol en attendant que son jour de gloire arrive. Plus vous serez populaire, et plus vous grimperez les étages. Mais la tâche n'est pas simple. Les endroits dans lesquels on vous envoie possèdent plusieurs centres d'intérêt ayant un rapport ou non avec le sujet à traiter. À vous de choisir uniquement les bons. Sur le moment, vous ne voyez pas ce que vous filmez. Vous apercevez juste un curseur qui vous indique qu'il est possible de cliquer sur tel ou tel objet. En fonction de ce dernier, vous entendrez ou verrez un indice qui pourrait bien correspondre à ce que vous recherchez. Si c'est le cas, alors un clic sur la caméra suivi d'un second clic sur l'objet en question vous permettra de remplir tout ou partie de la mission, si toutefois il n'est pas trop tard. Certains indices ne fonctionnent effectivement qu'une seule fois.

Original, beau, drôle mais...

Tout cela s'avère hélas pénible. Ces indices étant peu nombreux et souvent ambigus, vous vous ferez méchamment jeter par PPDA au moment du montage pour on ne sait trop quelle raison, alors que vous étiez intimement persuadé que vous teniez le scoop du siècle. Dans la grande majorité des cas, vous ne pourrez définir les endroits qu'il faut filmer qu'après avoir épuisé toutes les possibilités, c'est-à-dire après avoir recommencé la même mission autant de fois qu'il le faut ou pour être plus clair, procédé par élimination. Et comme les temps d'accès sont à la longue un peu pénibles... osons l'avouer, c'est très vite chiant. Si en revanche le reportage est satisfaisant, PPDA vous proposera de le diffuser. Si un sujet est montable mais impopulaire, n'oublions pas que le but est de grimper dans le Gigamat, l'option vous sera offerte de le refourguer à un journaliste concurrent, du moins, si vous n'êtes pas seul sur le coup. Eh oui, dans de nombreux cas, vous serez plusieurs sur l'affaire, le plus rapide remportant le droit de diffusion. Notez qu'il est possible à tout moment de revenir à l'écran de départ pour sauver la partie. Quelques missions un peu spéciales viennent s'intercaler entre les différents sujets. C'est le cas de l'épreuve du CERBER qui vous invite à vous connecter sur une sorte d'Internet en passant les trois tests virtuels faisant offices de mot de passe, suite à quoi il s'agira de reconstituer le visage d'un Guignol à l'aide d'une épreuve de portrait robot. Dans la vente aux enchères, on vous demande de ramener quelques objets dont un qui sera offert à Monsieur Sylvestre. À moins de connaître les Guignols sur le bout des doigts et de la langue, vous aurez bien du mal à faire mouche. Là encore, c'est énervant et il faut épuiser toutes les possibilités. Faut vraiment aimer les Guignols pour supporter tout ça. Remarquez que quand on aime, on ne compte pas. On y retrouve une foule de séquences tirées de l'émission (génial !) mais très peu ont été faites exclusivement pour le CD. Il en est de même pour les voix. Le graphisme est à tomber par terre et d'un point de vue esthétique, il n'y a vraiment rien à redire. De plus, le concept a au moins le mérite d'être original. On peut enfin regretter la lenteur du jeu sur une configuration de base, 486DX2 avec un CD double vitesse.



Beaar... Niveau syndical. C'est là que les 'tits fromages qui puent débutent leur carrière. C'est pas moi qui le dis, c'est 'sieur Sylvestre. La capsule placée dans le tube sur la gauche contient votre ordre de mission. Le reportage, quoi !

INTERET 65

+
Les Guignols
L'originalité
Le soin apporté à la réalisation.

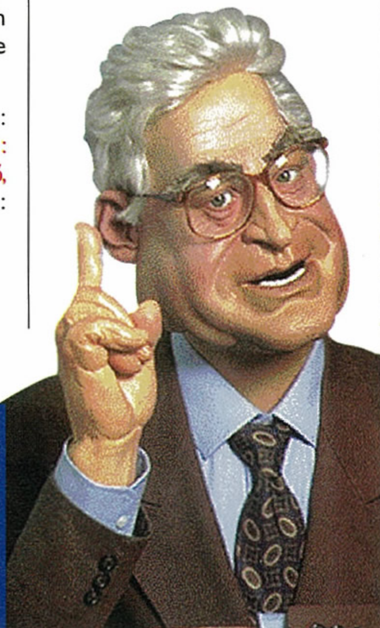
–
Ça devient vite chiant
Où sont Kermitterand et sa troupe ? Hein, tu vas parler ordure ?

TECHNIQUE 80

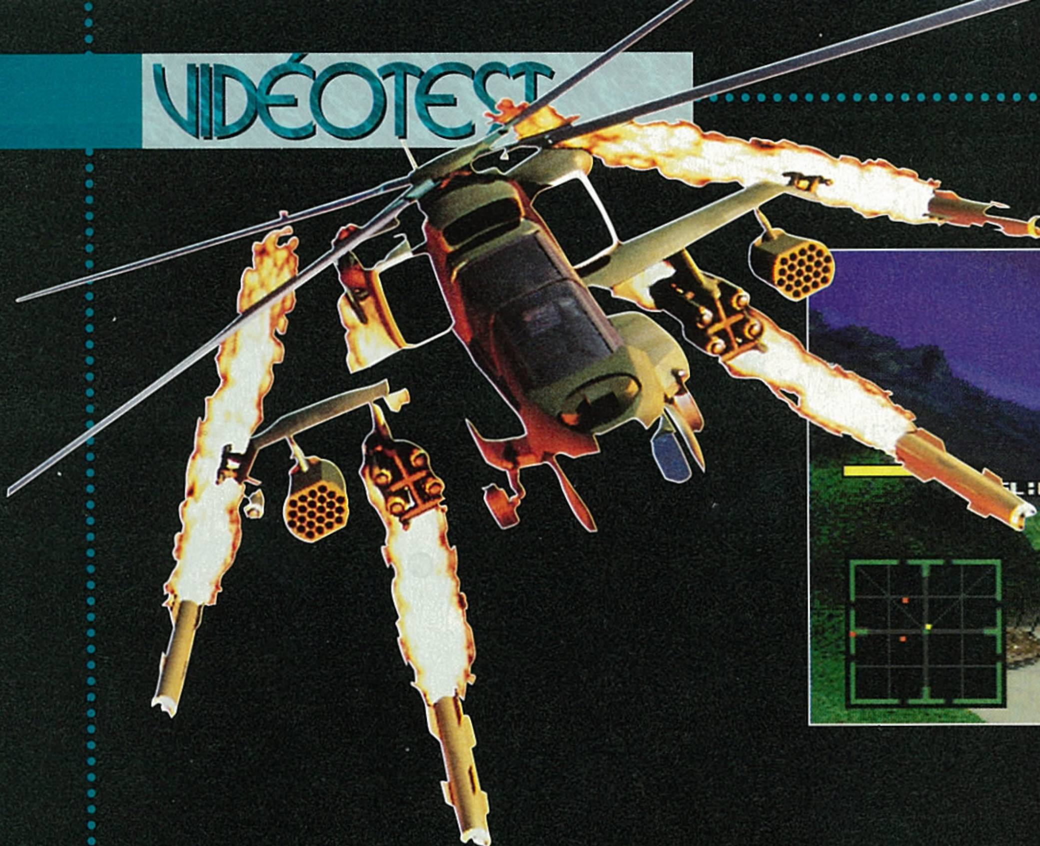
EDITEUR : Canal+ Multimédia • NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 • VOIX & TEXTE : VF • WIN95 : ça tourne ! - OS2 : aussi (avec Windows ou Win OS2) • CONFIG. MINI. :486, 8 Mo de Ram et CD double vitesse • DEJA SORTIE SUR : Mac • TESTE DANS JOY : 68 • PREVUE SUR : CDI



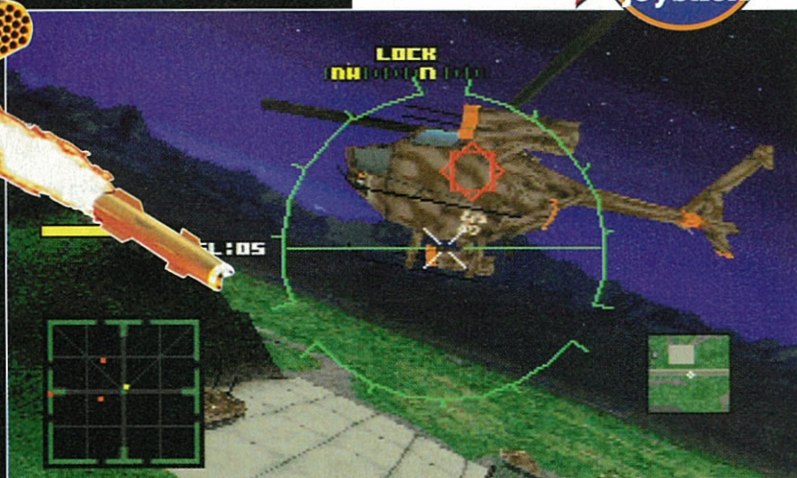
L'un des jeux du CEBER, sorte de réseau Internet top secret, vous invite à allumer les fenêtres d'un immeuble, fenêtres auxquelles est associée une suite de lettres, sans composer de mots grossier. Pas facile putain de merde !



L'effort consenti pour créer un jeu à l'effigie des Guignols est indéniable. C'est beau, hyper original, ultra drôle mais rapidement gavant pour qui n'est pas un fan invétéré.



MEGASTAR joystick

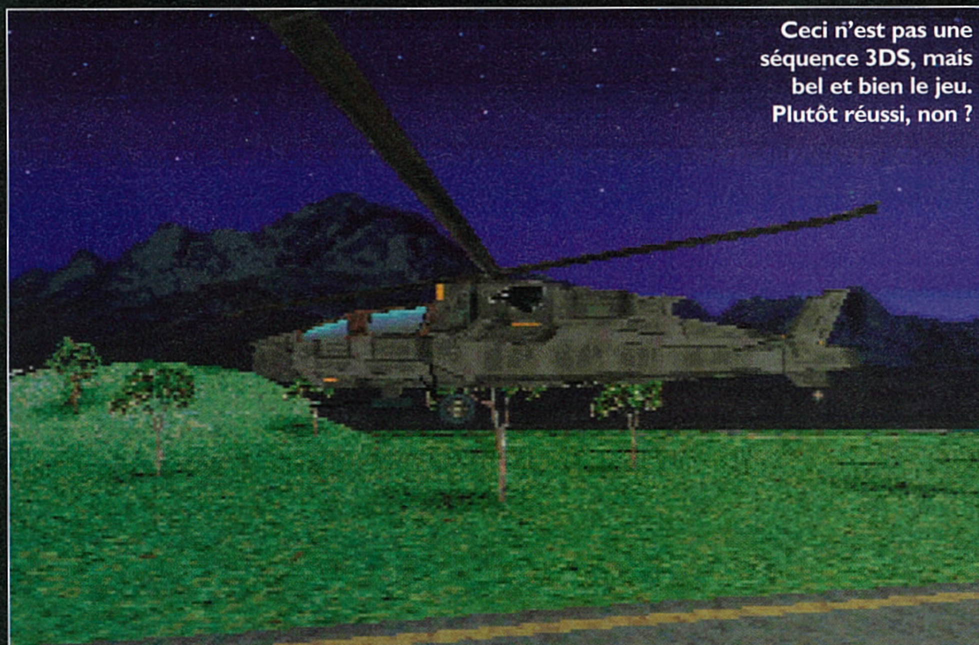


Fire Storm
ThunderHawk 2

PC CD-ROM

Élevé aux pales !

Après une longue période de vaches maigres, Core Design aperçoit enfin le bout du tunnel et ponctue son retour en force par la venue d'un jeu d'arcade du nom de Fire Storm.



Ceci n'est pas une séquence 3DS, mais bel et bien le jeu. Plutôt réussi, non ?

PINKY

S'il est bien un éditeur qui a été sérieusement touché dans le naufrage de l'Amiga, c'est Core Design. Cet éditeur britannique faisait en effet partie du noyau dur des développeurs Commodore, aussi lui a-t-il fallu changer son fusil d'épaule lorsque le constructeur américain a connu l'épilogue que l'on sait. Seulement voilà, passer de l'Amiga au PC pour un programmeur, c'est un peu comme emprunter un Boeing 767 à un voisin pour "aller faire un tour" quand on ne sait faire que du vélo. Le développement sur PC, c'est cher, lourd et difficile. Après de longs mois et une poignée de softs guère convaincants, voici enfin que Core sort de l'ornière avec son premier grand, vrai jeu sur PC. Si j'osais, je vous dirais même que Core prend son envol, puisque c'est d'un hybride de shoot'em up et de simulation d'hélicoptère nommé Fire Storm qu'il s'agit ici. À vrai dire, ce n'est pas un jeu totalement original puisqu'il est la suite d'un très vieux soft paru sur... Amiga sous le patronyme de Thunder Hawk. Comme quoi Core justifie une fois de plus l'adage qui veut que rien ne se perde ni ne se crée, mais que tout se transforme. Cela dit, vu l'écart de temps qui sépare les deux volets, il est évident que Thunderhawk ressemble à peu près autant à Fire Storm qu'un petit beurre à une omelette norvégienne, aussi m'interdirais-je ici la moindre esquisse de comparatif. CQFD. Quoique... un petit beurre, c'est tout de même plus pratique à transporter lorsqu'on est invité à dîner chez des gens et que l'on veut faire un cadeau original à la maîtresse de maison. C'est pourquoi je décernerai une bonne note d'intérêt au petit beurre, même s'il ne

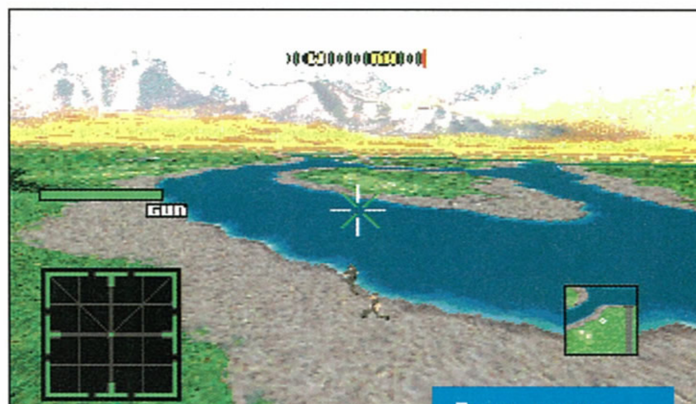
tient pas la route sur le plan de la technique par rapport à l'omelette et... Hmmm ? Ah oui, ThunderHawk 2.

Faucon de Tonnerre Vs Vrais Crétins de leur Mère

Nous sommes en 1999, et tout va mal. La guerre, la famine et les maladies ravagent la terre, Juppé n'a toujours pas démissionné, et mon tout nouveau super-processeur Pentium Extra-Super-Pro-qui-lave-plus-blanc™ flambant neuf menace d'être détrôné bientôt par le dernier-né de chez Intel, le Pentium Extra-Super-Pro-qui-lave-plus-blanc-++™. Devant cette situation des plus catastrophiques, l'OTAN se doit de réagir et crée une nouvelle force d'intervention composée exclusivement d'hélicoptères de combats AH-73M Thunderhawks (ou "faucons de tonnerre" en français) cadencés à 2 000 MHz. Là, je les trouve tout de même un peu durs, les p'tits gars de l'OTAN. Certes, la nouvelle taxe FCBT (Fonds de Contribution au Bonheur pour Tous) instaurée par le gouvernement n'est pas des plus populaires, mais envoyer une escadrille d'hélicos de combat à Matignon me paraît tout de même quelque peu excessif comme riposte. Cette nouvelle unité de l'OTAN est pompeusement baptisée Fire Storm (ou "tempête de feu"), ce qui a le mérite d'indiquer clairement que sa fonction première n'est pas la cueillette des bleuets. Les pilotes qui la composent sont des hommes, des vrais, des montagnes de muscles capables de calculer en une fraction de seconde les retombées économiques de la chute du prix de l'Eucalyptus sur la bourse Guatémaltèque. Des hommes dont les livres de chevet sont "Gagner" par Bernard Tapie et "La critique de la raison pure" de Kant. Des hommes un peu comme vous et moi, quoi. Tiens, parlons de vous justement, vous qui êtes précisément - vous allez voir comme le hasard fait bien les choses - le meilleur élément de cette unité d'élite. Sous le nom de Firestorm One, vous devez vous tenir prêt 24 heures sur 24 pour répondre immédiatement à tout ordre de mission. Vous faites bien, d'ailleurs, parce que rendre la justice sur Terre, ce n'est pas un boulot à mi-temps !

30 mm de paix et de fraternité

Concrètement, Fire Storm se compose de huit campagnes distinctes se déroulant dans des lieux différents et opposant des protagonistes qui ne le sont pas moins. Qu'il s'agisse de l'Amérique Centrale, du Sud, du Moyen-Orient, de la mer de Chine ou de l'Europe de l'Est, tout le monde aura son comptant de destruction massive. Comme ça, pas de jaloux ! Chasse aux pirates en mer de Chine, lutte anti-terroriste au Pérou (où le groupuscule en question porte le nom de «Colonne Rouge». Pourquoi n'avoir pas assumé jusqu'au bout, appelé un chat un chat et nommé le Sentier Lumineux ?), libération du canal de Panama ou encore lutte contre les cartels de la drogue, les objectifs ont eux aussi l'air très variés. Après avoir sélectionné l'un des scénarios, voici que vous vous retrouvez devant une carte d'état major sur laquelle quelques points scintillent insolemment... plus pour longtemps. Tandis que vous jaugez du regard le relief du terrain, votre officier égrène d'une voix monocorde vos ordres de mission. Lorsque je dis «monocorde», croyez-moi ce n'est pas un vain mot, car si l'on peut apprécier l'effort réa-



Fuyez, pauvres mortels, fuyez avant que l'envie ne me prenne de vous soigner à grand coups de suppositoires 30 mm !



Les trois vues

La plus traditionnelle des trois caméras disponibles vous place le plus naturellement du monde dans le cockpit de l'hélico. À noter la présence d'un mode "cockpit virtuel" comme dans EF2000.

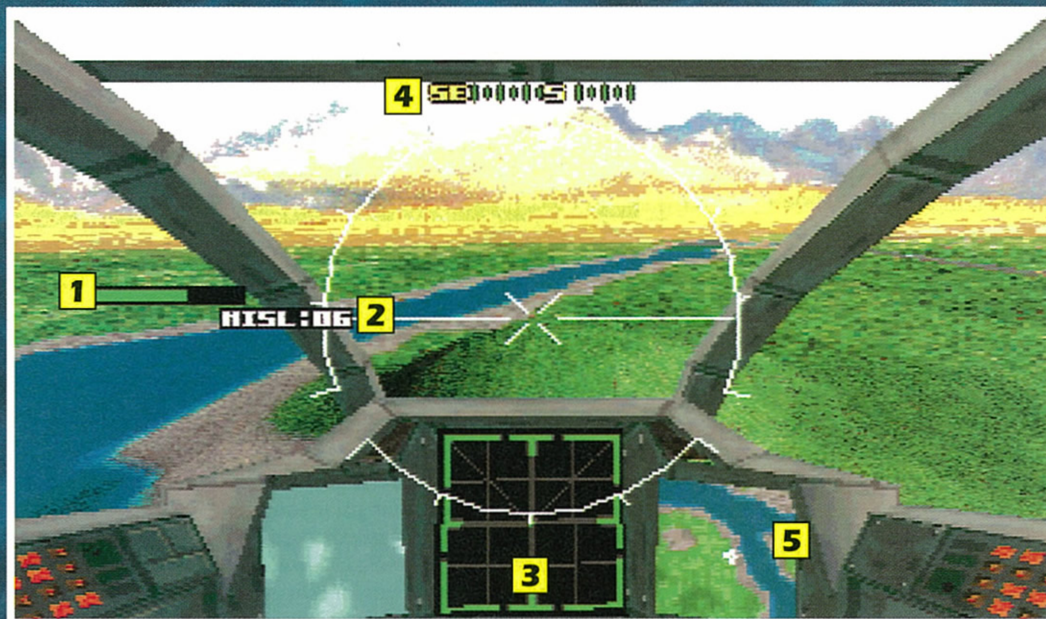


La vue externe s'avère inadaptée à l'usage. Juste pour le plaisir des yeux.

Mais si vous préférez vous concentrer sur ce qui se passe à l'extérieur de votre engin, une vue plein écran est disponible



LE TABLEAU DE BORD



1 La barre de dommages.
2 Indicateur de l'arme activée et munitions restantes.
3 Le radar. Les unités ennemies terrestre sont représentées par des points rouges, aériennes par des points jaunes, et les missiles par des points blancs. Vos amis, eux, sont en vert (et contre tous).
4 Le cap que vous prenez actuellement, la barre rouge représentant la direction à prendre pour arriver sur la cible prioritaire la plus proche.
5 La carte détaillée vous fournit les indications sur le relief du terrain. Elle est surtout utilisée pour les bombardements, afin de savoir exactement à quel moment vous survolez l'objectif, pour larguer vos bombes au bon moment.

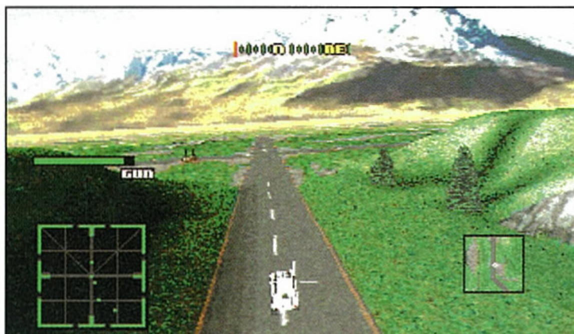
lisé d'avoir doublé en français ces scènes de briefings, il n'en reste pas moins que le comédien choisi pour l'occasion fait preuve d'autant d'énergie qu'une enclume (cela dit sans vouloir me mettre à dos les forgerons qui lisent Joystick, hein, pas de polémiques !). Signalons du reste qu'il en va de même pour les commentaires que vous adresse votre copilote durant les missions. Lui aussi a de ces manières de dire «Objectif en vue» comme s'il vous demandait de passer le sel ! Remarquons au passage un bug dans la version définitive qui m'est parvenue, et qui lui fait très souvent dire, alors que vous venez de remplir le dernier objectif d'une mission, que «tout est fichu, allez, on rentre au pigeonnier». C'est qu'il me casserait le moral, en plus ! Enfin bref, s'il ne s'est pas endormi entre-temps, votre supérieur hiérarchique finit tout de même par vos expliquer vos objectifs et les restituer dans la situation globale du conflit. Vous voici donc en route vers le hangar où vous attend enfin votre magnifique appareil ; il est l'heure de penser à vous armer ! La palette d'engins de mort du Thunderhawk, sans être archi-exhaustive, vous laisse tout de même une certaine latitude de choix. Il y a là une mitrailleuse 30 mm, des missiles à têtes chercheuse, des roquettes, des bombes classiques, à fragmentation ou anti-piste d'atterrissage, et enfin des missiles «Penguin» anti-navires. Pour chaque mission, une configuration par défaut vous est proposée mais prenez garde, ces dernières ne sont pas toujours des plus pertinentes. Après avoir choisi l'arme adéquate sur chacun des six emplacements de votre hélico, une ultime pression sur la barre d'espace vous ouvrira les portes de votre première mission... C'est là que vous attend le premier choc infligé par Fire Storm, lui qui avait jusqu'ici plutôt bien caché son jeu.

Taïaut, Montjoie St Denis

et toutes ces sortes de choses.

Tout commence par un plan éloigné de votre hélicoptère en vol, puis la caméra effectue un zoom vertigineux, et c'est alors que l'on commencerait presque à se demander s'il s'agit d'une séquence précalculée ou si Fire Storm atteint vraiment cette qualité graphique en temps réel. Les optimistes qui auront penché pour la seconde solution verront très vite leur bon esprit récompensé. Certes, on est ici en VGA, et la finesse du trait n'est pas extrême, mais quel luxe de détails ! Absolument tous les objets 3D que vous verrez dans TH2, qu'il s'agisse de blindés, de canons ou de bateaux, ont été modélisés avec beaucoup de soin, et cela se voit. Les textures sont parfaites et contribuent grandement à donner un aspect travaillé aux véhicules présents dans le soft. À retenir particulièrement dans ce domaine la «bulle» vitrée des hélicos ainsi que le blindage des tanks, des plus impressionnants. Il vous sera même donné la possibilité en une occasion d'escorter en ex-Yougoslavie un convoi des Nations-Unies. Eh bien, croyez-moi si vous le voulez, ou mieux, jugez-en par les photos d'écrans, on reconnaît sans problème d'un seul coup d'œil les files de véhicules blindés peint dans ce blanc qui caractérise l'ONU. Mieux, si vous vous approchez davantage, vous verrez qu'ils sont même frappés du sigle «U.N.» ! À l'arrivée, l'illusion donne à penser qu'il s'agit là de vrais véhicules et non de cubes recouverts de dessins bitmap.





Détaillé à l'extrême !

And now, the détail qui tue : la banque d'objets de Fire Storm contient aussi des êtres humains ! Enfin, nuançons ce propos, des soldats plutôt. Lorsque vous faites exploser des véhicules ou bâtiments adverses, vous voyez parfois un militaire s'en extraire pour fuir à toutes jambes. Et attention, pas un sprite de soldat mais





Sœur Anne, ne vois-tu rien venir ?

Comme je vous le disais, l'unique faux pas fait par Core pour Fire Storm est son clipping excessif. C'est très clair sur cette photo : regardez la montagne à gauche et le terre-plein de droite. On dirait que l'on arrive ici au bout de chacun d'eux, mais ce n'est qu'un effet pervers de l'affichage tardif des objets par le soft. Idem pour le canal de Panama ; vous pensez vraiment que les berges en dur s'arrêtent brusquement au beau milieu de la voie maritime la plus pratiquée du monde ?

un personnage modélisé qui court avec toute la grâce de mouvements que seule la 3D peut apporter. Je puis vous assurer que de voir ces satanés Panaméens (ou Irakiens, Serbes, Péruviens, Colombiens et Chinois, selon le scénario sélectionné) détaler dans tous les sens est l'un des grands plaisirs de ce jeu ! Et que la tentation de les faucher d'une ultime rafale de mitrailleuse s'avère parfois trop forte ! (NDLR : oulah Thierry ! ces propos me semblent excessifs). Les décors quant à eux, différents dans chacune des huit campagnes disponibles, sont également assez fouillés, et l'on aura parfois la chance de pouvoir admirer une voie ferrée, un canyon aride ou un fleuve défilant sous l'appareil. Le tout à vitesse supersonique, car Fire Storm, non content d'être très beau, est de surcroît excellement animé ! Mais comment ont-ils donc fait chez Core pour préserver une telle richesse graphique sans que l'animation en pâtisse ? À examiner le jeu de très près, on réalise bientôt quels artifices ont été utilisés. Tout d'abord, si les objets sont extrêmement détaillés lorsque l'on s'en approche, même de très près, ils deviennent bien plus grossiers dès qu'ils s'éloignent au-delà d'une ligne imaginaire tracée par l'ordinateur devant vous. Regardez bien les photos, et vous vous apercevrez qu'il y a une dégradation soudaine du graphisme au-delà d'une certaine limite. Ce n'est pas très ennuyeux, car il est assez rare en fait que votre regard ne vous porte au-delà de la limite en question : l'action de Fire Storm est si furieuse qu'il est rare que l'on ait franchement le temps d'admirer le paysage, il faut se concentrer sur des objectifs à bien plus courte distance. En revanche, le phénomène de clipping aigu qui afflige TH2 est bien plus problématique, c'est même à vrai dire le seul point noir du logiciel, celui qui l'empêche d'atteindre la barre fatidique des 90 % en technique. Toujours afin de conserver son étourdissante rapidité, le soft n'affiche pas les objets du tout lorsqu'ils sont très loin, ils n'apparaissent que lorsque vous arrivez relativement près d'eux. Cette technique a déjà été utilisée avec succès dans de nombreux softs, me répondrez-vous, y compris dans l'excellent Magic Carpet, qui ne s'en est pas plus mal porté que ça. Certes, mais au moins, dans le hit de Bullfrog, les îles autour desquelles vous naviguiez étaient plongées dans la brume, et l'on n'y voyait que du feu. Ici, rien de tout cela, les véhicules apparaissent subitement sous vos yeux et paraissent pousser comme des champignons. Cela peut parfois devenir agaçant, surtout lorsque vous effectuez un passage au-dessus d'un objectif en le mitraillant ; puis lorsque vous vous retournez pour l'achever d'un deuxième raid, vous vous apercevez qu'il a purement et simplement disparu de votre champ de vision ! Toutefois, ce défaut n'affecte en rien la qualité du logiciel qui demeure très jouable. D'autant que Fire Storm a d'autres atouts pour nous faire avaler plus facilement cette petite pilule, atouts dont je n'hésiterai pas à dire qu'ils constituent une première dans un jeu d'arcade.

Des conflits plus réalistes que jamais

Habituellement, dans des logiciels très orientés «action» comme Comanche ou Terminal Velocity, la part laissée à la stratégie est la plus congrue d'entre toutes. Les «missions» sont juste des terrains créés où les programmeurs ont placé vos ennemis. Si vous ne faites pas un geste pour aller leur chercher des poux dans la tête, eux resteront sagement à vous attendre sans jamais rien faire. Ici, on a vraiment l'impression d'être face à un adversaire qui réfléchit et coordonne les actions de ces unités, car ELLES viendront vous chercher, et très rapidement de surcroît. Dans les missions où vous devrez défendre un camp allié d'un assaut, vous verrez les armées adverses se regrouper puis partir à l'offensive. Arrivé à proximité du camp, les pièces d'artillerie se déploient à distance respectable et bombardent vos positions tandis que les

OTAN en emporte le vent







Je vous le disais dans le texte, l'une de vos campagnes vous mettra aux prises avec les forces serbes assiégeant une ville bosniaque. En tant que pilote de l'OTAN, votre rôle consistera à faire le vide parmi les batteries d'artillerie ennemies devant ce convoi de l'ONU chargé de vivres et de médicaments. Regardez bien, en vous approchant, vous pouvez même distinguer le sigle des Nations-Unies !









Dans Fire Storm, lorsque vous expédiez un véhicule en enfer, il ne se contente pas, comme on en a l'habitude, d'afficher une explosion. Vous pourrez au contraire voir avec plaisir la carcasse noircie du blindé sauter en l'air avant de retomber lourdement au sol. Effet garanti !

INTERET 90



Les objets hyper-détaillés
Les conflits "autonomes"
L'animation très rapide

–

Le clipping

TECHNIQUE 85

colonnes de blindés se tiennent à l'orée du camp. Si vous devez protéger un convoi, vous verrez vos ennemis embusqués sur les côtés de la route faire feu lorsqu'arrivent vos alliés, et gare à eux si vous n'intervenez pas rapidement ! Vous l'aurez compris, on serait presque tenté, lorsque l'on joue à Fire Storm, de cesser d'intervenir dans les débats, de se contenter des survoler le théâtre des opérations pour admirer les combats tant ceux-ci semblent réalistes. Du très grand art ! L'autre aspect positif déterminant de Thunder Hawk est sa durée de vie assez conséquente. Huit campagnes différentes, chacune d'entre elles comportant plusieurs missions, le tout paramétrable en trois niveaux de difficulté : cela fait pas mal d'heures de vol avant le bout. De plus, si ces campagnes diffèrent au niveau des belligérants qu'elles opposent, elles varient également beaucoup en terme d'objectif, comme je vous le laissais entendre plus haut. Au cours de vos pérégrinations, vous serez amené à vous prendre de bec avec un bombardier géant qu'il faut empêcher de prendre son envol, de détruire des mines flottantes pour que votre flotte puisse progresser, et même d'effectuer un sympathique petit remake de l'attaque du train postal, version «Préjudice extrême pour l'intéressé». En clair, cela veut dire que si la durée de vie de Fire Storm est bien des plus conséquentes, elle n'a pas été gonflée artificiellement en ajoutant à l'infini de nouveaux niveaux ou seuls le relief et la disposition des ennemis change. Là, les concepteurs se sont vraiment creusé la tête pour réaliser des missions vraiment différentes les unes des autres, que ce soit dans le domaine du contexte politique ou dans celui de l'action elle-même. Et c'est précisément la raison pour laquelle il est très difficile de s'extraire du jeu une fois que l'on y a goûté. On en fait toujours une «petite dernière», histoire de découvrir quelles nouvelles surprises nous a préparé Core Design. Si Fire Storm ne fait que frôler la perfection techniquement parlant, c'est en revanche un petit bijou de jouabilité qui devrait satisfaire tous les amateurs de simulations «light». Quand on pense que son seul vrai concurrent dans ce domaine est Comanche, qualitativement relégué à des années-lumière, on se dit que ce jeu-là a un bel avenir devant lui ! Tout juste peut-on regretter l'absence d'un mode réseau qui aurait sans doute retardé la sortie de Joystick de... disons, six mois !

GENRE : Shoot'em up • EDITEUR : Core Design • DISTRIBUTEUR : US Gold (1) 41 06 96 70 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • PRIX : 349 francs • CONFIGURATION MINIMALE : DX2 66 MHz, 8 Mo de Ram • DISPONIBLE SUR : PlayStation Compatible Windows 95

La meilleure simulation «arcade» d'hélicoptère jamais développée à ce jour ; quel dommage qu'on ne s'y affronte pas en réseau !

Prises sur le vif !

L'un des points forts de Fire Storm est sans aucun doute la variété des situations mises en œuvre. Voici un échantillon de ce que vous aurez l'occasion de rencontrer sur votre chemin.





Forcément, à force de faire la grève, les cheminots ont fini par énerver tout le monde, et voilà le résultat !

Et Air Inter, ils n'énervent pas tout le monde, eux ? En voilà un qui va payer pour tous les autres !



Votre belle flotille, ici en vogue sur le canal de Panama en situation de blocus, se prépare des heures pénibles si vous ne faites rien pour lui faciliter le passage. Au boulot !



J'ignore les raisons de la haine ancestrale que vouent les militaires aux ponts, mais c'est systématique : chaque jeu de guerre a ses ponts à détruire. Fire Storm n'échappe pas à la règle.

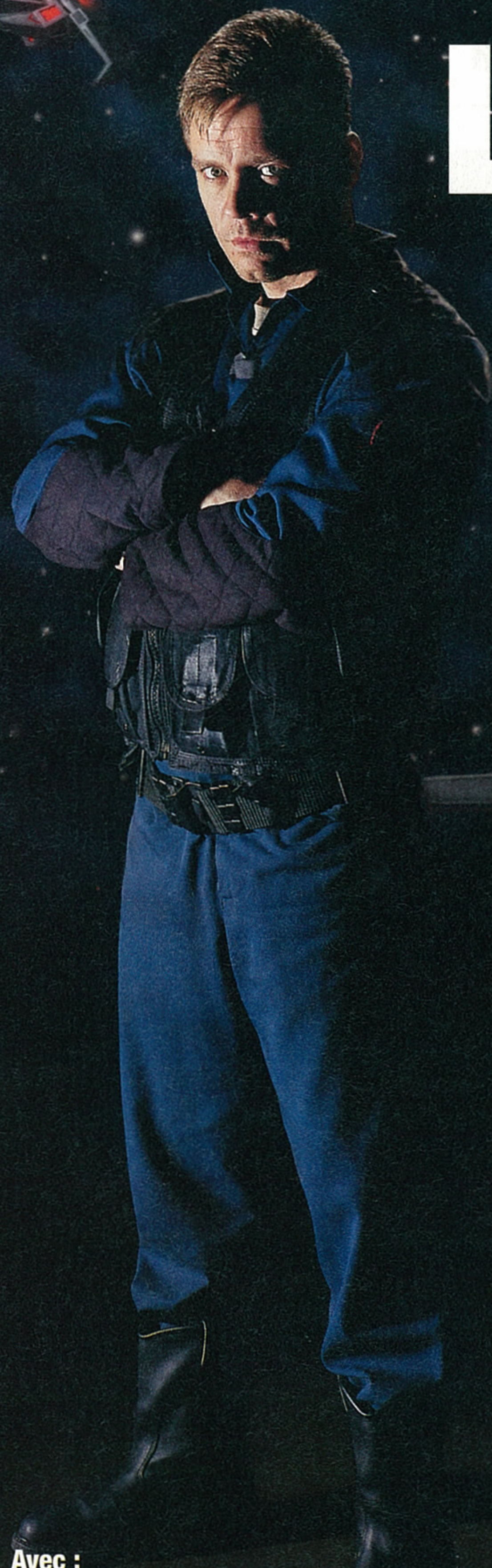


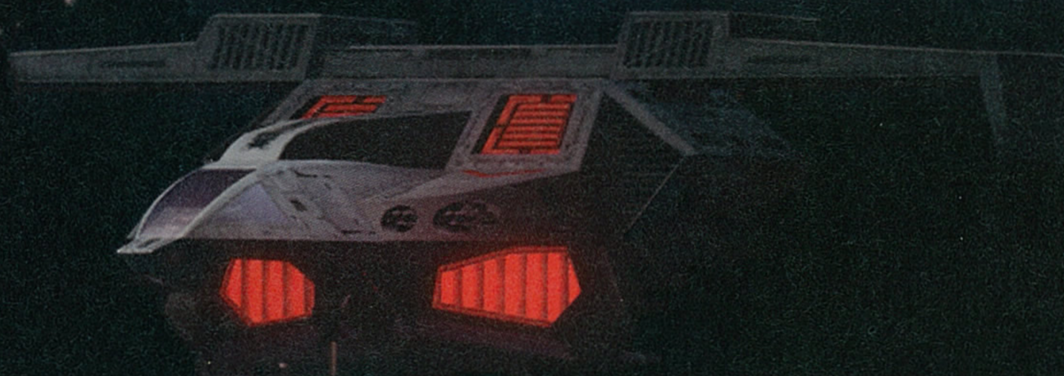


Voilà mon type de mission préféré, l'interception de convois ennemis. Regardez-les, sagement alignés sur la route, n'attendant que vos roquettes pour bondir joyeusement partout !



Le Prix de la Liberté™: un Eternel Combat





WING COMMANDER® IV

Mobilisation des pilotes prévue en décembre

Avec :

Mark Hamill alias Colonel Blair

et **Malcom McDowell** dans le rôle de l'Amiral Tolwyn

3615 EADIRECT 2,23F/Mn
ELECTRONIC ARTS



Pour obtenir plus d'informations sur Wing Commander IV, téléphonez au 72 53 25 25, ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69 771 St Didier au Mont d'Or cedex.

Shannara

PC CD-ROM



Décidément, on assiste de plus en plus au retour de la grande aventure. Chic ! Les nouveaux utilisateurs vont découvrir qu'il existe une vie en dehors des jeux d'action en 3D.



En cours de partie, de nombreuses scènes non interactives viennent ponctuer l'aventure.

Shannara pas plus loin



Le sorcier Brana est un adversaire redoutable qui saura apparaître là où on ne l'attend pas.



MOULINEX

C'est assez curieux tout ça. Bon, que ce jeu de Legend Software soit un jeu d'aventures/rôles n'est pas vraiment une surprise ; cet éditeur ne sait faire que ça. Au fil des années, l'interface s'est améliorée lentement mais sûrement (mais lentement, hein). Ce qui est intéressant, c'est que Legend, totalement imperméable à tout ce qui pourrait ressembler de près ou de loin à la mode, poursuit son petit bonhomme de chemin. Du coup, c'est la mode qui rattrape le produit : ça tombe plutôt bien, parce que nombre de nouveaux utilisateurs de PC ne connaissent pas encore ce type de jeu. Ils se sont précipités sur les jeux d'actions, les films interactifs, les logiciels multimédia, bref, les trucs et les machins faciles d'accès ou à même de mettre en valeur les machines actuelles. Avec Shannara, ces utilisateurs vont enfin pouvoir découvrir ce qu'est un jeu sur micro. L'action, on peut la rencontrer dans les salles d'arcade ou sur les consoles ; pour les films interactifs, on est plus proche du magnétoscope ou du CD-I ; mais l'Aventure avec un grand A est résolument un genre qui n'appartient qu'à la culture micro. Conscient de ce que Shannara sera pour beaucoup une découverte, l'éditeur a veillé à ce que le logiciel dispose d'une aide décrivant les rudiments de ce type de jeu. Inspiré de l'œuvre de Terry Brooks, Shannara se déroule dans un monde médiévalo-fantastique où les affaires se règlent aussi bien à grands coups d'épée qu'à l'aide de sorts.



Shella vous accompagnera dès le début de l'aventure.


En cours de partie, de nombreuses scènes non interactives viennent ponctuer l'aventure.



La résolution des combats, proche de ce que l'on rencontre dans les jeux de rôles, est faite par tours. En tant que leader de l'équipe, vous pouvez choisir qui attaquera qui (ou fuira, ou esquivera, etc.).

Tout ça pour dire que l'argument de cette histoire est loin d'être original. Heureusement, ça s'améliore par la suite. Adoncques, il y a fort longtemps de cela, vivait Brona, un terrible sorcier. Un bien beau jour ma fois, le sorcier fut vaincu mais vous savez comme sont ces gens ; détruisez leur corps, et ils se débrouillent toujours pour revenir hanter les nuits de leurs ennemis passés ou du moins leur pourrir la vie par tous les moyens. Et croyez-le, Brona n'en manque pas. Bref, lorsque commence le jeu, Il revient, Il n'est pas très content, Il souhaite se venger et ça tombe assez bien, puisque ça va permettre à Jak Ohmsford de faire son entrée. Jak est un jeune homme vivant dans l'une des quatre terres du royaume de Shannara. Jeu d'aventure oblige, c'est ce personnage que vous incarnerez durant la partie. Très classique dans sa présentation, Shannara bénéficie probablement des ultimes améliorations qu'il soit possible d'apporter au genre. On retrouve, outre la fenêtre principale sur laquelle je reviendrai plus tard, une "rose des vents" qui permet de savoir dans quelles directions il est possible de se déplacer. Enfin, une autre fenêtre montrant sous forme d'icônes les objets portés par le joueur ainsi que les personnages engagés se situe en bas de l'écran. Comment ça, LES personnages ? Eh oui, comme dans toute aventure qui se respecte, notre héros devra compter sur une aide extérieure. Elle prend ici la forme de différentes personnes qui vont se joindre à Jak, à commencer par la très très très jolie Shella. Elle est presque aussi jolie que la rousse qui était assise à la table d'à côté, au bar du Supergame. Mademoiselle, je vous attends. Comme tous les personnages qui vous accompagneront, Shella interviendra d'elle-même pendant la partie. Dans ce cas, un portrait du personnage, souvent animé, apparaît à l'écran et tandis que s'affiche le texte retentit la voix digitalisée dudit personnage. Lors des passages nécessitant de dialoguer avec un interlocuteur, même principe mais interactif cette fois-ci (forcément, un dialogue) avec un QCM (Questionnaire à Choix Multiple). Trop souvent, les jeux d'aventures pèchent par leur aspect statique. Dans Shannara, un grand effort a été fait en ce sens. Outre les dialogues, d'autres écrans viennent rompre la monotonie inhérente au genre. Pendant la partie, il faudra parcourir de nombreux lieux au travers de contrées étranges. Pour cela, on passe alors en mode "carte". Représentés par de minuscules icônes, le ou les personnages doivent être dirigés sur celle-ci à l'aide de la souris. En plus de ces sympathiques ruptures de rythme dans la présentation, on a également droit à des scènes non interactives en 3D. D'une manière générale, celles-ci sont plutôt réussies bien qu'un peu sombres. Eh oui, moins il y a de lumière, plus c'est rapide à calculer, mais franchement les grands sorciers de noir vêtus qui surgissent des ténèbres, c'est un peu lourdingue. À force de parler de tout ce qui permet de changer un peu de l'écran principal, on pourrait penser que ce dernier est moche comme tout. N'allez surtout pas croire ça. Graphiquement, Shannara est l'un des jeux 2D qui m'a le plus impressionné dernièrement (avec Torin's Passage). Sans conteste, ou alors je vous cause plus, les écrans sont tous d'une beauté à couper le souffle. Le moindre petit caillou, le moindre brin d'herbe est merveilleusement représenté, et les personnages, tous très typés sans être caricaturaux, collent bien à l'ensemble. L'ambiance "fantasy" est en effet très forte ici, et parfois on se surprend à penser à certains décors qui pourraientt fort bien servir à cacher quelque "hobbit", elfe ou magicien barbu habillé de gris.

Fuir ou combattre

Je l'ai dit, Shannara est avant tout un jeu d'aventures, où l'on doit résoudre diverses énigmes, mini-quête nécessitant de trouver tel personnage, tel objet, telle façon de passer une rivière, d'ouvrir une porte, etc. Cela dit, il y a aussi des scènes de combats, traitées comme dans certains jeux de rôles. En cas de mauvaise rencontre en effet, on accède à un écran stratégique. Sont représentés en bas de celui-ci Jak et les membres de son équipe, et en haut l'adversaire. La fenêtre du milieu, elle, affiche une représentation 3D du monstre actuellement attaqué. En effet, lors d'un combat on doit indiquer quel personnage se livrera à quelle action : machin attaque le monstre le plus proche ou le plus gros ou le plus truc ou bien machin se défend sans attaquer ou bien fuit, etc. Ceci fait, ce qui prend quelques secondes, on assiste ensuite à la résolution du combat, qui prend en compte la force des deux belligérants saupoudrée d'un peu de hasard, histoire de corser les choses. En tant que leader, il faudra bien veiller à ce que Jak ne soit pas blessé à mort car dans ce cas, il ne serait plus possible de commander les autres membres de l'équipe. Voilà, lorsque je vous aurai dit que les bruitages sont réussis, que de nombreux écrans sont animés et que l'aventure a une bonne durée de vie, vous comprendrez aisément que je prenne congé sans plus attendre afin de retrouver Jak, Shella, Brendel et les dizaines d'autres personnages qui évoluent dans le monde de Shannara.

GENRE : Aventures • ÉDITEUR : Legend Software • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53 68 10 10 • TEXTES : français • VOIX : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINIMUM : 486 33, compatible Windows 95

REMARQUES

L'ambiance est très proche d'une partie de Dungeons & Dragons, avec de multiples problèmes à résoudre.

INTERET 90

+
Scénario
Graphisme
Ambiance
Sons
Durée
Aide


Peut-être trop conventionnel ?

TECHNIQUE 78

Voilà un jeu très intéressant, sans défaut majeur et surtout extrêmement soigné. Bravo.





Rebel Assault II
The Hidden Empire

Mac CD-Rom

Pour le meilleur et pour l'empire

Plop ! c'est le LucasArt du mois... À peine sorti sur PC, voici la version Mac de Rebel Assault II. Et vu la qualité du jeu, heureusement que nous n'avons pas eu à attendre plus longtemps.

INTERET 85



C'est un épisode inédit de StarWars
Graphisme et ambiance sonore superbes
Bonnes vidéos
Fluide même sur les configurations de milieu de gamme

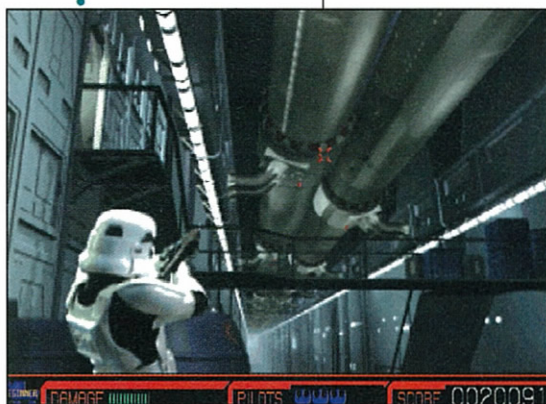
−

Il vaut mieux apprécier le jeu d'arcade...

TECHNIQUE 85

TIBÉRIUS

Il est très difficile de se débarrasser de Dark Vador. Dans l'épisode précédent, vous aviez détruit l'étoile noire. Dans ce nouvel épisode, notre ennemi favori est en train de préparer une nouvelle arme redoutable. Ben oui, vous ne croyiez quand même pas vous en tirer comme ça ! Et puis il faut bien occuper nos amis rebelles, dont vous faites partie, vous Rookie One. Bon, cette nouvelle hyper méga supra voire même cyber arme redoutable serait, d'après les informations que nous avons récoltées, dans le triangle de Dreighton, une espèce de triangle des Bermudes spatial. En fait, il semblerait que l'Empire ait trouvé moyen de rendre invisible ses vaisseaux, voire ses bases. Tiens, marrant, peut-être ont-ils emprunté la technologie romulienne ou klingonne ? Ah mince, je me trompe de saga, désolé ! Bon, on n'est pas dans Star Trek mais dans Star Wars, avec ce qui finalement n'est autre qu'un épisode inédit mais où vous retrouvez les personnages et appareils habituels. Qu'il s'agisse de Dark Vador, de StormTrooper ou de pilotes de l'Alliance Rebelle, ils sont tous là. Il en va de même pour les X-Wings, les B-Wings et autre Tie-Fighters. Un régal pour les StarWarsManiaques (nouveau mot inventé pour l'occasion). Tout comme Rebel Assault, il s'agit là d'un jeu d'arcade. L'histoire est là pour faire les transitions, mais vous aurez quinze missions à accomplir avant de pouvoir respirer un peu. Avant et après chaque mission, vous découvrez l'intrigue de l'histoire. Et c'est là une des grandes forces de ce jeu : on se croit (presque) vraiment au cinéma, avec des vrais acteurs, et des vrais faux décors, le tout intégré parfaitement. LucasArt n'a pas utilisé d'outil standard comme Quicktime, mais son propre outil. Le résultat : même en 256 couleurs, les vidéos sont pratiquement toujours impeccables, avec une fluidité parfaite. Deux résolutions sont proposées (320 x 200 et 640 x 480) avec deux niveaux de détails ainsi que la possibilité d'étirer l'image verticalement, mais dans ce cas la pixellisation est un peu plus visible. Les phases d'action ne sont pas en reste. Plusieurs types de missions sont proposés : combat aérien extérieur, combat au sol, pilotage au sol ou à l'intérieur des bases, et vue subjective. Quelques nouveautés originales donc, et on prend plaisir à découvrir le pilotage délicat des Speeder Bikes (les motos volantes), ou le combat dans les bases de l'empire. Selon les missions, un joystick ou un gamepad seront nécessaires, que dis-je, indispensables ; difficile en effet de diriger les vaisseaux au clavier. Tout comme le premier volet, les scènes sont toutes précalculées. Impossible donc de sortir du droit chemin, la liberté de mouvement est très restreinte, mais en contrepartie cela permet au jeu d'être rapide même sur une configuration peu puissante. Au niveau sonore, c'est un régal. Certes la musique reprend les thèmes de la saga, mais elle reste sublime et de bien meilleure qualité que dans l'épisode précédent. Et il en est de même pour les bruitages, avec de bons effets stéréo. Six niveaux de jeu sont proposés. En plus des classiques Débutant, Novice, Standard et Expert, il existe deux modes personnalisables grâce à un éditeur de niveaux permettant de régler par exemple la précision des tirs ou encore l'affichage des flèches d'aide. Un petit «plus» comme on les aime.







EDITEUR : LucasArt • **CONFIGURATION MINIMALE :** 68040 ou PowerPC, 8 Mo de RAM, Moniteur 13" en 256 couleurs, moins de 1 Mo sur disque dur, lecteur CD 2x. Joystick recommandé.

A moins de détester les jeux d'action, Rebel Assault II ravira tous les amateurs de Star Wars, notamment ceux qui avaient déjà aimé le premier volet. En tout cas, on ne restera pas indifférent devant ce jeu.

ZOOM


Sœur Anne, ne vois-tu rien venir ?


Un peu d'entraînement nous fera du bien.


Le genre de chose qui déplaît à Dark Vador.


C'est beau, n'est-il pas ?



Shockwave Assault

PC CD-ROM/Windows 95

L'assaut terne



Pinky

Après la 3DO et le Mac, voici que l'Assaut marqué du sceau d'Electronic Arts fait un saut du côté de chez Auberge-Espagnole 95. Le sot !

De tous temps, Electronic Arts a été l'un, sinon l'éditeur, le plus prolifique dans son soutien au standard 3DO. Seulement voilà, il y a un léger problème : les possesseurs de 3DO cherchent activement un quatrième pour faire une belote ! Aussi, comment fait-on lorsque l'on s'appelle Electronic Arts, pour rentabiliser une production sur 3DO par définition peu rentable ? La réponse est des plus simples : en adaptant le titre tous azimuts ! C'est a priori le cheminement d'idée qu'a suivi l'éditeur américain, puisqu'après FIFA Soccer (adapté avec le suffixe "95") et Need for Speed, c'est au tour de Shockwave, dont le second volet vient juste de paraître sur 3DO, de se voir porté sur Mac et PC. Hélas, le choix de la plate-forme d'accueil PC, autrement dit la tristement célèbre interface de Microsoft, ne s'est pas forcément avéré des plus judicieux pour la conversion d'un jeu d'arcade aussi rapide que Shockwave. Mais laissons tout cela pour l'instant, j'aurai l'occasion de me répandre plus loin en vilenies sur Plug-and-Sleep95, et voyons plutôt ce que contient le nouveau cadeau d'EA aux admirateurs de Billou.

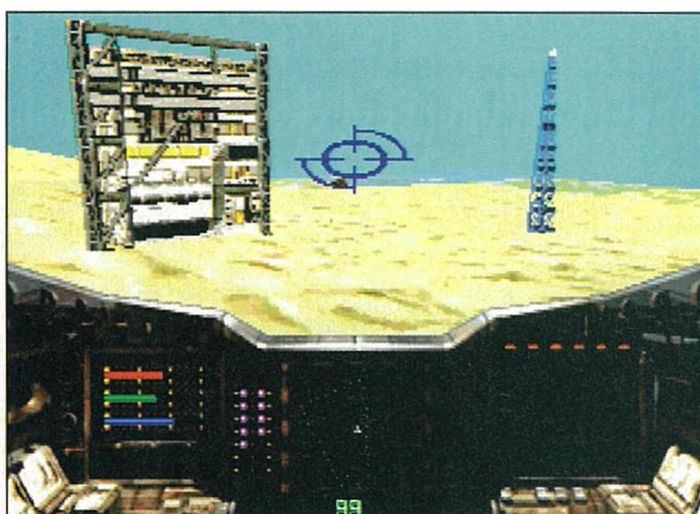


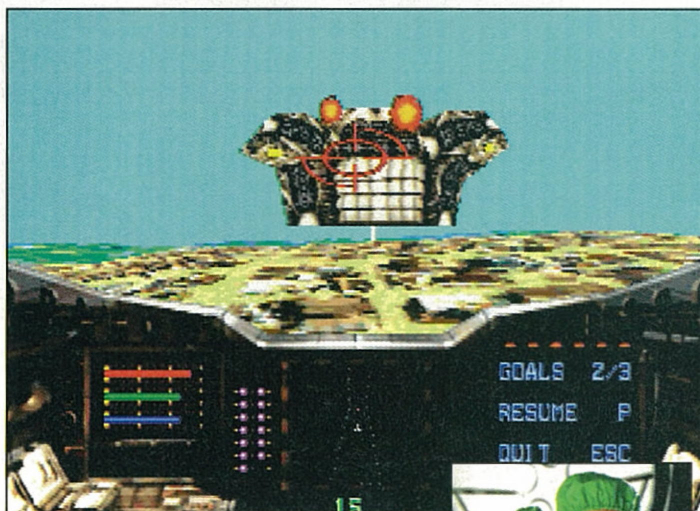
Les frères jumeaux



Dans la merveilleuse histoire du test de Shockwave Assault, tout commence vraiment pour le mieux, puisque l'ouverture de la boîte nous révèle une heureuse surprise. Ce volume dédié Windows 95 comprend en effet le Shockwave original sorti sur 3DO plus son datadisk nommé Operation Jump Gate, le tout pour le prix d'un seul logiciel. Quitte a rentabiliser ses anciens développements, Electronic Arts a eu au moins la classe de réunir les deux produits, et c'est là une initiative qu'il convient de saluer par de bruyants applaudissements. Dans le premier opus, vous jouez le rôle d'un pilote d'élite nommé Wildcard, enrôlé dans une base orbitale de défense terrienne nommée Omaha. Poste que l'on aurait pu prendre pour une planque absolue, tant les invasions martiennes se font rares ces jours-ci. Mais ç'aurait été oublier que vous n'évoluez pas dans la réalité mais dans un scénario de jeu vidéo, de ceux où les E.T. belliqueux pullulent. Vous allez donc, en une série de missions successives à bord de votre chasseur, tenter de stopper une invasion lancée par des vilains-pas-beaux même pas français ! Après avoir détruit le cerveau géant de la Reine-Mère des aliens, vous pensiez donc avoir mis en déroute les forces venues de l'espâââce (pâce, pâce pâce...), mais ces dernières s'étaient en réalité réfugiées sur les autres planètes de notre système solaire afin de fomenter une contre-offensive des plus sanglantes. Dans Operation Jumpgate, c'est donc vous qui cette fois allez dénicher les aliens sur leur propre terrain, avec en ligne de mire cet objectif ultime : détruire la porte interdimensionnelle par laquelle ils étaient passés. Voilà pour le scénario, somme toute classique, de







la saga, lequel vous sera peu à peu dévoilé, au fil des missions accomplies avec succès, au sein de séquences vidéo cinématiques genre Wing Commander, les célébrités en moins.

Fluide et moche, lent et beau, fromage ou dessert

Pour mener à bien la lourde tâche qui vous attend, votre chasseur ne dispose que de quelques charges de canons laser, ainsi que de trop rares missiles à tête chercheuse. Sur le radar de votre tableau de bord, une zone d'action délimitée en pointillés vous indique les bornes à ne pas franchir, les environs en dehors étant supposés être bombardés par les forces alliées. À ses côtés réside un écran vidéo sur lequel les autres membres de votre escadron apparaîtront lorsqu'ils auront quelque chose à vous dire, comme dans... Wing Commander, eh oui. Mais hélas, la similitude avec le monument d'Origin s'arrête là, car vous êtes seul face aux hordes aliennes pour remplir vos missions, car toute l'action se déroule à quelques mètres seulement de la surface du sol, et surtout car... c'est beaucoup, beaucoup moins bien fait ! Sur 3DO, Shockwave était pourtant un petit bijou, aussi ma déception a-t-elle été bien grande lorsque j'ai vu pour la première fois la fenêtre de jeu. Comme je vous le disais dans l'intertitre, Shockwave Assault est en effet de ces softs "fromage ou dessert". De deux choses l'une, soit vous sélectionnez un mode graphique très fin (640 x 400, par exemple) et un nombre de couleurs appréciable (genre des milliers), ce que l'on commence généralement par faire, et vous vous retrouvez devant un soft tournant à la vitesse étourdissante de 50 images... à l'heure ! Soit, comme on le fait toujours ensuite, vous devenez raisonnable et n'affichez plus que des prétentions fort modestes, et là, vous aurez un soft superbement fluide, mais d'une laideur à faire verdir Sim de jalousie. À joystick, sur les machines que nous utilisons pour faire les tests, il est vrai que les cartes vidéo sont très lentes, pour la simple et bonne raison qu'elles font aussi les acquisitions d'écran. Mais tout de même, c'est bien un Pentium 120 qui se terre au fond de ma machine ; et pourtant, impossible de dépasser le 320 x 200 sans affliger le jeu de ralentissements considérables ! Quant aux vidéos, elles sont tellement tramées en 256 couleurs qu'on a l'impression d'être retourné au début de l'ère des CD-ROM, à l'époque glorieuse de Rebel Assault, premier du nom. Le problème de Shockwave Assault sur PC, c'est qu'il arrive sur une plate-forme où les shoots 3D sont légion (Terminal Velocity, Fire Storm et autre Descent), et que ces derniers lui sont sans doute tous supérieurs !





GENRE : Shoot'em up 3D • EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX2 66, 8 Mo de Ram • DISPONIBLE SUR 3DO • Compatible Windows 95 ? Ben, forcément.

Electronic Arts chercherait-il à prouver qu'une 3DO est techniquement bien supérieure à un PC ? On serait tenté de le croire en voyant Shockwave Assault tourner sous Windows 95 !





INTERET 70

+

L'original et le data-disk réunis
Le scénario bien ficelé



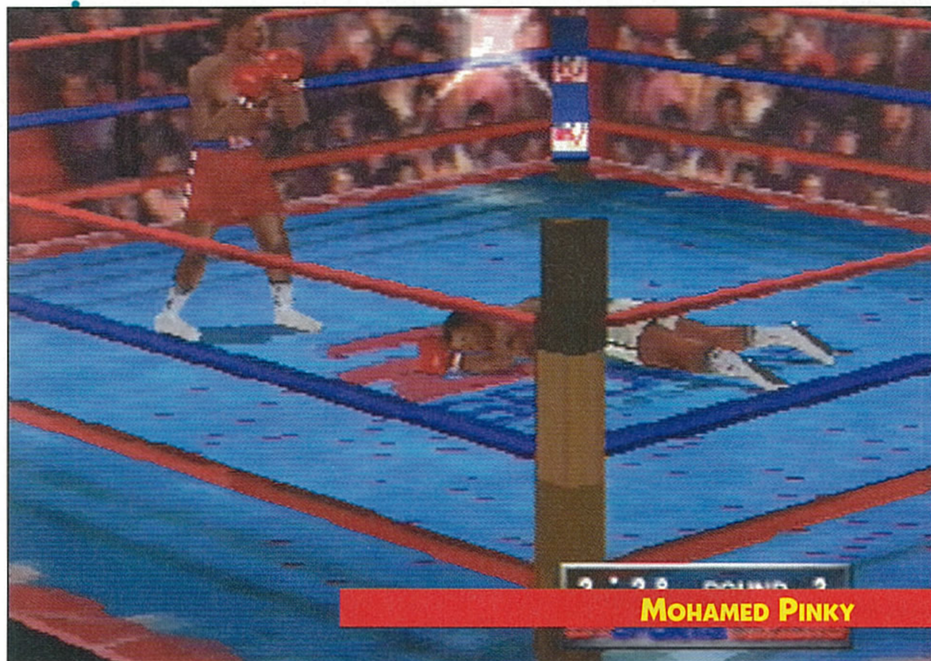
Les vidéo très tramées
Le moteur 3D, bien faiblard

TECHNIQUE 50

Foes of Ali

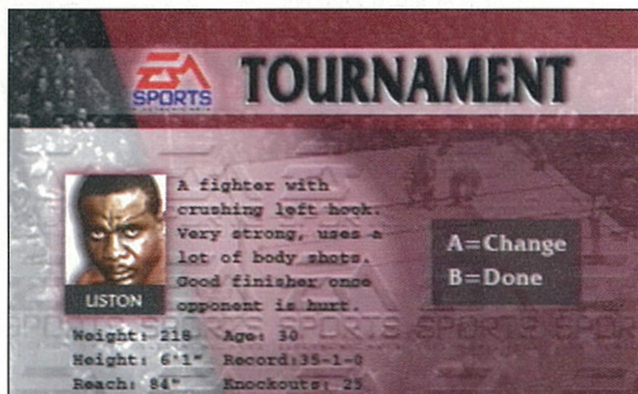
3DO

Un jeu non dénué de punch


MOHAMED PINKY

Lassé d'arpenter les pelouses de Fifa Soccer, les parquets de Slam n' Jam ? Essayez-donc alors les rings de Foes of Ali !

Décidément, Electronic Arts a fait du sport son cheval de bataille ! Après le football, le basket et le hockey sur glace, voici qu'E.A. sports s'attaque maintenant au noble art, comme l'appellent les initiés. Foes of Ali, comme son nom l'indique bien ("Les ennemis d'Ali"), vous propose de revivre la superbe carrière de ce boxeur afro-américain. Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore cet athlète aussi peu modeste qu'efficace (il se définissait lui-même comme le plus grand boxeur de tous les temps !), sachez qu'il a démarré sa carrière sous son nom de naissance, Cassius Clay, avant d'adopter la religion islamique sous le nom de Muhamad Ali. Voilà pour l'intermède culturel, passons maintenant aux choses sérieuses, à savoir le test de ce nouveau jeu de boxe pour la 3DO.



Sur chacun de vos adversaires, une fiche est disponible vous résumant ses points forts et faibles.

Quatre boules de cuir

Foes of Ali a été réalisé grâce à une technique qu'Electronic Arts maîtrise de mieux en mieux , la Motion Capture. Les combattants ont donc été modélisés à partir de vrais athlètes, le corps truffé de capteurs, réalisant tous les gestes d'un boxeur dans un faisceau infrarouge. Les mouvements sont par conséquent aussi réalistes que fluides. Les boxeurs présents sur le ring sont bien évidemment des objets 3D, mais parés de très belles textures, ils n'en oublient pas pour autant d'être très fins. Il est assez étonnant à cet égard de constater que l'on peut aisément reconnaître les traits d'Ali ou de dix de ses plus prestigieux adversaires présents dans le soft (Frazier, Ellis, Liston...). Pas mal pour des personnages modélisés en 3D ! L'autre avantage de cette méthode, c'est bien sûr de pouvoir visualiser l'action sous un nombre d'angles absolument astronomique. Caméra aérienne, de côté, au niveau des juges, de l'arbitre, de l'épaule de l'un ou l'autre des boxeurs, et même en vue subjective ! Mais ce



Lorsqu'un boxeur tombe, il peut le faire de différentes manière, et elles sont nombreuses : il titube puis s'écroule, met un genou à terre, tombe sur le ventre ou le dos...





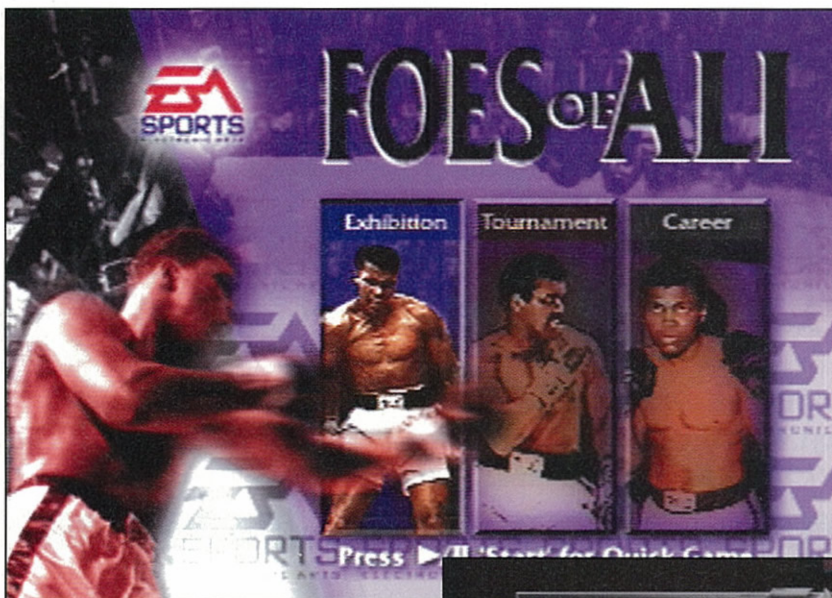
n'est pas tout, car tous ces modes de visualisation sont également disponibles en "flip", c'est-à-dire que l'image effectue une rotation à 90°. Il vous suffit alors de retourner votre téléviseur pour obtenir une image en longueur bien plus appropriée à ce type de soft.

Ali a la frite

Côté action, on retrouve le même souci de réalisme dans le déroulement des combats, très techniques. Qu'on se le dise, F.O.A. n'est pas un beat'em up ! Avec dix coups et quatre esquives différents, nul doute que les possibilités d'enchaînement sont nombreuses. Mieux, il m'est arrivé, après avoir matraqué à mort un adversaire, de prendre comme angle de vue sa vision des choses et de m'apercevoir qu'étant bien touché, il ne voyait plus d'un œil ! Il m'a alors suffi d'enchaîner les crochets de son côté déficient pour m'apercevoir qu'il ne les voyait plus venir ! Dès lors, l'issue du match ne pouvait plus m'échapper... Plus réaliste, tu meurs ! Ce n'est pas l'ambiance sonore qui me fera changer d'avis, faite d'ovations et de sifflets digitalisés dans une vraie salle, ainsi que de commentaires "live" en anglais. Hélas, ces derniers ne sont disponibles que lorsque l'on sélectionne la vue "TV Broadcast", ce qui me semble assez idiot. Mais en dehors de ce point de détail, la réalisation de Foes of Ali ne souffre pas de reproches. La seule réserve que j'émettrai est liée au type de jeu lui-même. Comme il s'agit d'un jeu de boxe, on est forcément sans cesse en train de frapper son adversaire. Le problème, c'est que chaque coup porté, chaque esquive correspond à un appui sur l'un des boutons du joypad. Et lorsque l'action est frénétique, ce genre d'exercice peut devenir très, très fatigant pour le pouce ! Peut-être aurait-il fallu ajouter un mode "autofire" pour qu'une seule pression puisse enchaîner plusieurs coups... En tout cas, si vous êtes un aficionado de la boxe, courez acheter Foes of Ali, c'est la plus réaliste des simulations de ce sport qu'il m'ait jamais été donné de voir !

GENRE : Simulation de boxe • EDITEUR : Electronic Arts (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : VO

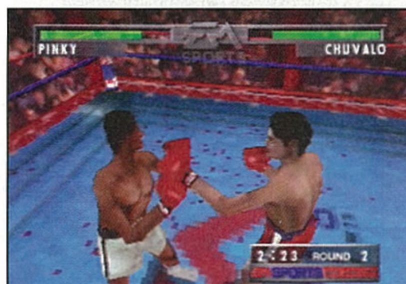
Un superbe jeu de boxe, très technique, mais entaché d'un mode de contrôle qui se révèle physiquement éprouvant à la longue.



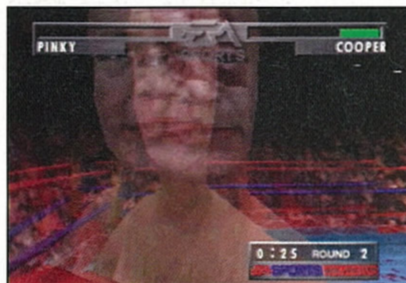
Foes of Ali vous propose trois modes distincts : "exhibition en short", "tournoi" (qui peut réunir jusqu'à 16 joueurs) ou "carrière" où vous revivrez tous les grands combats de Muhamad Ali.



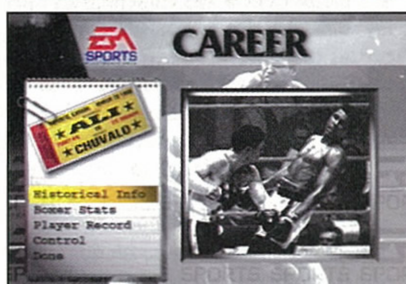
Si vous frappez votre adversaire abondamment sur un œil, il ne voit plus alors que comme ça...



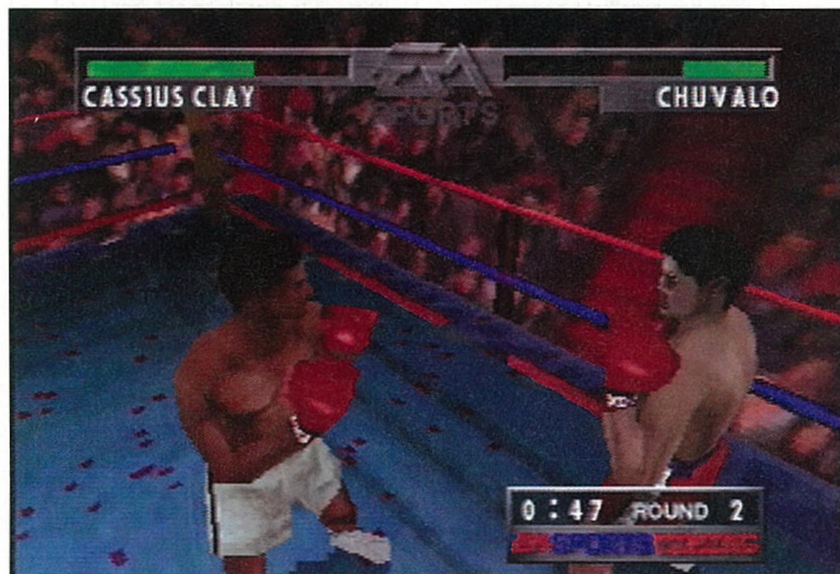
Lorsqu'un coup puissant est porté, vous voyez la tête de la victime partir en arrière et les gouttes de sueur jaillir... comme dans Rocky !



Non, la photo n'est pas ratée, je viens juste d'encaisser un sévère direct !



Les petites taches rouges que vous apercevez par terre ne sont pas un bug d'affichage, mais tout simplement des éclaboussures de sang !



INTERET	79



La variété des vues
Les combats techniques
La beauté des objets

–

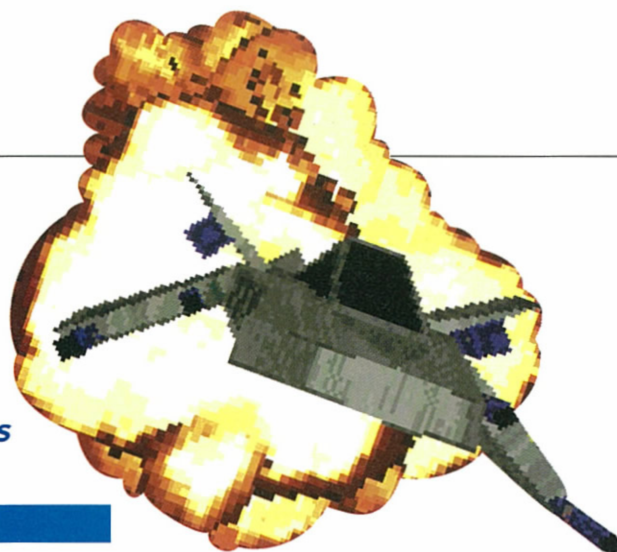
Fait mal au pouce !

TECHNIQUE	85

Descent

MAC CD-ROM

Autorisé aux mineurs



Doom a généré bien des dérivés. Ce mois-ci, c'est Descent qui fait son apparition. Proche de son grand frère, il dispose néanmoins de quelques particularités intéressantes.

TIBÉRIUS



Super, on peut éclater la télé !

TIPS

Pensez à repérer la sortie avant de détruire le générateur principal.

INTERET 80



Ça bouge très vite
Jeu en réseau
360°

–

PowerMac uniquement
Beaucoup de touches à manipuler

TECHNIQUE 90

Ah là là, voilà encore une race alien qui crée des ennuis aux pauvres terriens que nous sommes. Cette fois-ci, ils ont décidé de s'attaquer aux mines éparpillées sur les planètes de notre système. Ils ont ainsi pris en otage les mineurs et reprogrammé les robots pour servir leurs besoins. Votre société, la PTMC (Post-Terran Mining Corporation) vous charge donc d'aller nettoyer ces mines, délivrer les otages et détruire le réacteur principal avant de vous précipiter vers la sortie. Tout cela n'est en fait qu'un prétexte pour nous offrir un jeu d'arcade "à la Doom". On y retrouve les éléments habituels de ce type de jeu : des armes et des munitions de plus en plus puissantes éparpillées ça et là, des ennemis dans tous les coins, des clés de couleur ouvrant les portes correspondantes et des passages secrets qui cachent la plupart du temps de véritables arsenaux. Mais alors qu'est-ce qui distingue Descent de ses concurrents ? Et bien, ici, vous pilotez un vaisseau qui vous permet de vous déplacer dans un environnement à... 360° !! Autrement dit dans tous les sens... Ce qui fait que la plupart du temps on a tendance à avoir le haut en bas et réciproquement. C'est assez déconcertant, mais on finit par s'y faire. Évidemment, le maniement de votre vaisseau est assez délicat au départ puisqu'il faut utiliser pas mal de touches pour toutes les commandes : vous pouvez avancer, reculer, pivoter sur votre axe, regarder derrière, monter, descendre, tourner et "glisser" dans toutes les directions, utiliser les deux tirs, changer d'armes, consulter le plan... Ça n'est pas évident au début, mais une fois qu'on a pris le coup, ça bouge très vite. Le plan a dû être adapté pour la situation, car réalisé en 3D filaire, et il peut être visualisé sous toutes les coutures. On peut non seulement faire des zooms, mais aussi le faire tourner dans toutes les directions. On s'y perd un peu au début, mais on s'aperçoit que finalement c'est assez lisible. Graphiquement c'est très réussi, même si certaines textures sont plutôt criardes (genre pourpre vif !). Les calculs d'éclairage rendent le jeu très réaliste : qu'il s'agisse de vos tirs laser ou des explosions des robots, les effets de lumières se voient sur les parois de la mine. Les ennemis ne sont pas pixellisés comme c'est parfois le cas, puisqu'il s'agit de formes en 3D. En contrepartie leur aspect est plutôt géométrique. Mais bon, on ne va pas chipoter, d'une part ce ne sont que des robots, et d'autre part on est là pour les faire exploser dans des gerbes de feu. Les effets sonores sont assez réalistes (bien que je n'aie jamais entendu le bruit d'un robot mineur ou d'un canon vulcain dans la réalité). La stéréo permet de savoir de quel côté viennent les tirs de cet ennemi qui n'arrête pas de vous canarder. Les musiques sont également de bonne qualité, et pour cause : ce sont des musiques au format CD audio. Il est même possible d'écouter autre chose que les musiques fournies ; rien ne vous empêche donc de mettre la Walkyrie si vous voulez jouer à «Apocalypse Now» par exemple. Il est possible de jouer en réseau (jusqu'à huit joueurs), par modem, et même avec des PC dans un réseau Novell et en utilisant MacIPX (tout le monde à ça chez soi non ?). Deux résolutions sont disponibles, et il est possible de régler le niveau de détail ainsi que la luminosité. C'est qu'il fait assez noir dans les mines. Bon, tout ça c'est bien, mais il y a quand même quelques petits soucis avec ce jeu. Tout d'abord, mais c'est un défaut mineur (désolé, je n'ai pas pu m'en empêcher), lorsque vous tournez sur place, votre vaisseau ne décrit pas une ligne droite, mais une courbe. Résultat : on finit par attraper le mal de mer ! Autre défaut : certes le jeu tourne vite et bien, mais il ne fonctionne QUE sur PowerMac ! Inutile donc, si vous possédez un malheureux 68040, d'espérer accéder à Descent, vous n'avez plus qu'à vous contenter d'un démineur. En revanche, pour jouer en haute résolution, MacPlay recommande un Macintosh haut de gamme (et il a raison).



Renversant, non ? Les otages ne sont pas la tête en bas, c'est vous qui êtes dans le mauvais sens...

EDITEUR : **MacPlay** • CONFIGURATION MINIMALE : **PowerPC, CD Rom, Moniteur 13" en 256 couleurs, 18 Mo de disque dur, 7 Mo de RAM.**

Descent s'avère être une bonne doomerie, avec toutefois une dimension supplémentaire qui plaira aux amateurs de carnage à grande vitesse. Mais il est réservé uniquement aux possesseurs de PowerMac.

DES TITRES LÉGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

SierraOriginals

Cette année, avec SIERRA, votre micro va vous faire la fête !



1 tapis de souris SIERRA offert
+ 1 abonnement gratuit d'un an à Multimédia News.

Saisissez cette chance pour apprivoiser votre ordinateur

Pour l'achat d'une des nouveautés SierraOriginals (Detroit, The even more Incredible Machine ou Gabriel Knight 1) + 2 autres logiciels SierraOriginals de votre choix, recevez gratuitement votre tapis de souris ainsi que le tout nouveau magazine d'infos SIERRA !
Pour recevoir vos cadeaux retournez la carte de fidélité SierraOriginals incluse dans chaque boîte des jeux suivants :
Detroit, The even more Incredible Machine et Gabriel Knight 1.

GRATUIT : Le catalogue SierraOriginals
Le catalogue des jeux SIERRA sur CD ROM

Nom :
Prénom :
Adresse :
CP :
Ville :
Pays :

A retourner à : Sierra-Coktel France
5, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt
Cedex France

Virtual Karts

PC CD-ROM

Kart often

Un jeu de Kart ? Voilà qui promet de sacrées batailles entre pouilleux. Mieux vaut d'ailleurs faire la course en solitaire afin d'éviter de se taper le carton. De plus, on peut y jouer à huit (américain), votre seul but étant de battre les karts. Entièrement en 3D vectorielle, ce jeu de Kart est à l'évidence une réussite, si l'on ne prend en compte que l'aspect simulation....



La conduite est très réaliste. Lorsqu'il pleut, un nuage d'eau vient vous brouiller la vue, exactement de la même manière que dans F1 Grand Prix.



LORD CASQUE NOIR

Jusque-là, les jeux de karts sur micro faisaient appel à un graphisme bitmap largement inspiré de l'excellent Super Mario Karts tournant sur SuperNintendo. Microprose, spécialiste du simulateur en tout genre, renforce sa position en lançant Virtual Karts, un programme délaissant volontairement l'aspect arcade pour revêtir celui de la simulation. Premier point agréable, le programme se lance à partir du CD et ne nécessite aucune installation. Il vous sera demandé toutefois de configurer votre carte sonore au premier lancement. Après une intro moyenne agrémentée d'une musique rock des familles, le menu d'intro vous invite à choisir le mode "championnat", simple course ou jeu en réseau. Attaquons tout de suite par le mode "réseau" qui ne concerne hélas qu'un petit nombre d'entre vous. Dans une telle partie, pas moins de huit joueurs peuvent s'affronter au sein d'une seule et même course. Il est toutefois regrettable qu'il faille autant de versions du jeu qu'il y a de joueurs. Il serait temps à ce propos que tous les éditeurs suivent l'exemple donné par des softs comme Screamer ou WarCraft 2... En contrepartie, il n'existe pas de mode "link", connexion par câble Null Modem, qui aurait permis de jouer à deux à moindre frais. Mais bon, la vie est ainsi faite avec ses hauts et ses bas... ses jarretelles aussi, mais c'est là un tout autre sujet que je me garderai bien de vous exposer dans un test de jeu de kart. C'est pourtant dommage car j'ai un paquet de trucs à vous dire. À propos de Lola, par exemple. Et d'Henri... Vous avez déjà vu un Schtroumpf tout nu ? Et la mer, vous avez déjà vu la mer ? Dans le mode "simple course", vous pourrez courir sur l'une des douze pistes que comporte le jeu. Mais avant de vous lancer à la poursuite de vos concurrents sur l'asphalte brûlant et puant à plein zen le caoutchouc témoignant des batailles passées, il va falloir procéder à quelques réglages indispensables. Pensez à changer dans un premier temps votre nom, la couleur de votre casque et celle de votre combinaison. C'est important, la petite touche personnelle. Vous pouvez ensuite modifier la forme et la couleur du kart, le logo et le numéro qui ornent le bolide, la puissance du moteur (de 75 à 125 cc), le nombre de dents du pignon principal et enfin le temps qu'il fera. Selon qu'il pleuve ou non, il s'agira également de choisir le type de pneumatique. En mode "championnat", vous ne

pouvez pas changer autant de paramètres, et pour cause. La cylindrée du moteur, par exemple, correspond à une catégorie donnée ; et il faudra avant tout gagner les douze courses avec le plus petit moteur avant de passer dans la catégorie suivante. Pour chaque course sélectionnée, l'ordinateur vous donne l'occasion de découvrir le circuit avant de procéder aux qualifications. Du résultat de celles-ci dépendra directement votre position sur la grille. Enfin, Virtual Karts comporte quelque douze circuits au tracé varié, dont un particulièrement simple et par là même idéal pour prendre le jeu en main. Justement, parlons-en, de la prise en main. Remarquez qu'avant d'en parler, encore faudrait-il que le circuit ait fini de se charger. Les temps d'accès sont tout bonnement épouvantables sur un lecteur quadruple vitesse, et carrément scandaleux sur un double vitesse. Du délire ! Comptez seulement deux minutes trente pour le chargement d'un circuit sur un Pentium 120 (le processeur importe peu) avec lecteur CDx4. Oui, oui, vous avez bien lu, et cinq minutes avec CDx2 ! Dé-bi-le. Nul. Cela suffit à gâcher tout le reste... et c'est d'autant plus dommage, que comme je le laissais entendre plus haut, la partie action est très bien faite.

On s'y croirait !

Contrairement à Super Karts et prochainement Manic Karts, Virtual Karts utilise de la vraie 3D vectorielle pour tous les objets. Ainsi, les possibilités sont-elles bien plus grandes. La vue subjective vous donne l'impression d'être réellement assis dans un kart, et les touches de fonctions permettent de regarder instantanément sur la gauche, la droite, vers l'arrière et vers l'avant avec la tête plus ou moins basse. Avec les touches du curseur, il est possible de régler l'angle de vue degré par degré, mais uniquement dans l'axe vertical. On peut donc apercevoir ses pieds appuyés sur les pédales, ses mains qui tiennent le volant... D'autres touches offrent des vues extérieures. Elles sont malgré tout peu nombreuses mais suffisantes. Si vous et votre kart êtes plutôt bien représentés, tout comme les autres concurrents d'ailleurs, les décors qui constituent les circuits sont quant à eux superbes. On peut y apercevoir des bottes de paille sur les rebords, des cabanes, des pubs, des immeubles entiers. Bref, c'est super beau. Le seul problème, c'est que ça ne varie pas beaucoup d'un circuit à l'autre. D'autre part, l'affichage n'est pas en plein écran, et l'habillage n'est pas excellent. Le jeu se déroule dans une fenêtre située toute seule au milieu de l'écran, fenêtre plus ou moins grande selon que vous soyez en VGA ou en S-VGA, accompagné de quelques chiffres renseignant sur la vitesse, les temps... On aurait apprécié un fond plus soigné et de petits instruments. Enfin un truc qui donne l'impression d'être terminé !
Au niveau de la conduite, rien à redire. Les réactions sont saines et les sensations éprouvées bien réelles pour peu que vous vous installiez sur une machine à laver en plein essorage. Reste que le karting n'est pas aussi passionnant, à mon goût, qu'une course de Formules 1, mais tous les goûts sont dans la nature. Virtual Karts est donc très réussi sur le plan de la simulation et les temps de chargement hallucinants. L'habillage sommaire de l'écran de jeu laisse quant à lui un arrière-goût amer.



EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • NOMBRE DE JOUEUR(S) : de 1 à 8 • VOIX & TEXTE : VF WIN95 : Oui • CONFIG. MINI. 486 DX2, 8 Mo de RAM.

Si vous êtes fan de kart, Virtual Karts devrait vous enchanter. N'oubliez pas cependant de prendre votre mal en patience car les temps de chargement sont exécrables et la présenation globale du produit très sommaire.

INTERET 80



C'est réaliste à souhait
Le jeu en réseau
Les décors des circuits

–

Les temps d'accès insupportables
Pas de jeu en Link
Habillage de l'interface très austère

TECHNIQUE 79

Quel résultat sur quelle machine ?

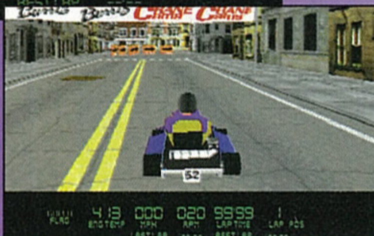


Quelle que soit la résolution, le jeu n'est pas en plein écran, les deux tiers tout au plus. En S-VGA, une machine style Pentium s'avère indispensable. L'animation est étonnamment fluide.



Le mode "320 x 400" offre un excellent compromis qualité/rapidité. Un DX2 très bien optimisé ou un DX4 feront l'affaire, bien que la fluidité optimale soit obtenue en VGA.

Si vous tenez vraiment au S-VGA, alors le mode «une ligne sur deux» offre une vitesse d'affichage acceptable sur un 486DX2 VLB. Mais franchement, quel intérêt ?



Idéal du DX2 50 jusqu'au Pentium. C'est pas très fin, mais rien d'épouvantable pour autant.



Si vous n'avez pas de quadruple vitesse ou plus, laissez tomber ou prenez votre mal en patience.



Brain dead 13

PC CD-ROM

Ça fritz !

Ready Soft récidive dans la continuité avec un nouveau dessin animé interactif. Plus que l'intérêt (ce soft s'adresse plutôt aux plus jeunes), c'est sur la jouabilité que ses concepteurs se sont penchés.

Cooli

INTERET	40



Les animations
Jouabilité améliorée par rapport aux premières productions

\-

Le côté répétitif

TECHNIQUE	70

Toujours prêt à jouer les Vian, celui-là !

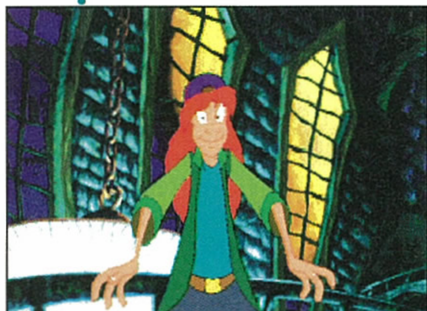
Soyez prévenus : l'univers de Brain Dead 13 est totalement loufoque ! D'ailleurs, il ne m'étonnerait pas, quelque part, que ses concepteurs ne soient un tantinet givrés. La preuve : pour la promotion du produit à l'ECTS, Empire, qui distribue Ready Soft, offrait un alcool spécial Brain Dead 13 qui n'était autre qu'une bouteille d'alcool à brûler. Ça vous donne déjà une idée de ce qui forme la pierre de voûte de ce soft : le délire ! Le scénario nous en fournit d'ailleurs une bonne confirmation. En tant que Lance, le gourou mondial de la réparation d'ordinateurs tous azimuts, vous voilà propulsé dans le château du maléfique Dr Nero Neurosis afin non pas de l'assister mais de déjouer ses projets (je sais, pour l'originalité, bonjour !). Vous devrez ainsi affronter les manipulations génétiques du docteur. Bref, des streums vilains pas bô tout plein tels Moose, Vivi et surtout la "guest-star" du jeu qui n'est autre que Fritz, un mutant mi-homme mi-animal (bien que l'on ait du mal à déceler le côté humain) qui vous harcèlera dès les premiers écrans. Vous l'aurez remarqué grâce aux photos, Ready Soft n'a pas innové pour ce jeu puisque l'on retrouve les mêmes mécanismes que dans les productions habituelles. Il s'agit donc d'un dessin animé interactif où votre "game-play" se limitera à choisir une bonne direction ou action à des instants cruciaux pendant le déroulement de celui-ci. Chaque faux pas ou retard vous donnant droit à une animation où vous verrez Lance mourir d'une façon différente. À ce propos, Ready Soft n'a plus à prouver sa faculté à nous offrir un bon spectacle, puisque les animations sont dans l'ensemble d'excellente qualité. De plus, du fait que le thème et le ton adopté soient complètement délire, certaines d'entre elles sont vraiment très fun. Malheureusement, le fait que Ready Soft ne soit pas sorti du carcan dans lequel la compagnie s'est ancrée, fait qu'une fois de plus on assiste aux mêmes symptômes. Si le divertissement apporté par les animations est présent, l'aspect répétitif prend très vite le dessus. Encore une fois, le produit est orienté "familial" et pour les plus jeunes ; mais là aussi, je doute que les mômes ne préfèrent s'éclater la tronche à coups de combos. Bref, si la réalisation est satisfaisante et excellente pour la partie "animations", c'est plutôt du côté game-play que le bât blesse. L'autre point noir vient de la musique, franchement irritante à force. Le délire c'est pas mal, mais ça n'a pas toujours que du bon ! Enfin, finissons tout de même par une note d'espoir et d'optimisme, puisque la jouabilité s'est améliorée par rapport à leurs premiers softs. De plus, sachez que le soft est fourni en version DOS et Windows 95.



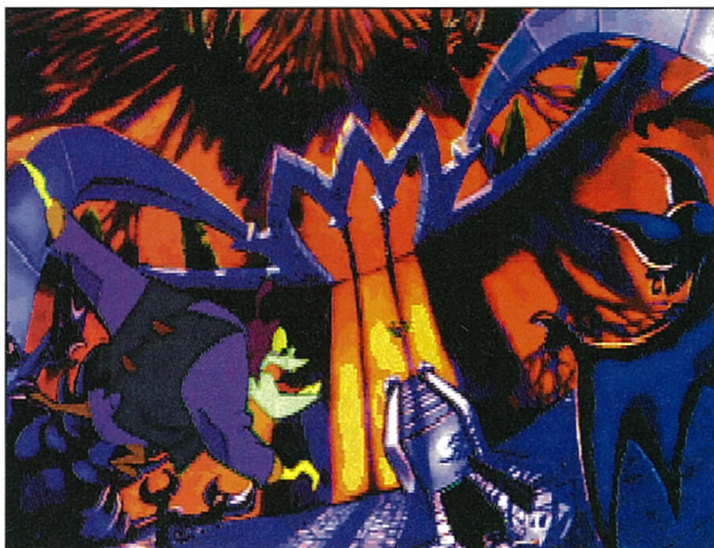


EDITEUR : Empire • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • CONFIG MINI : DOS : 386, 4 Mo Ram, lecteur2x Win95 : 486Dx2/66, 8 Mo Ram, lecteur2x.

Brain Dead 13 fournira un bon moment de détente aux plus jeunes, mais il est à classer dans le domaine de l'"entertainment". Il se révèle donc inintéressant pour les joueurs aguerris (que nous sommes, bien sûr).



Le face-à-face débute...



Fritz aux aguets est toujours prêt pour les mauvais coups.

IBM PC & COMPATIBLES

A 4 NETWORK S 3,5	VF 299
ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	VF 239
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
CARLOS 3,5	MF 89
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	**VF 169**
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5	VF 289
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 199
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 295
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 145
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DELTA V. 3,5	MF 175
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 145
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5	MF 109
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARPOON 5,25	MF 79
HEIMDALL II 3,5	VF 145
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 329
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
IRON CROSS 3,5	**129**
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 299
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
PATRICIANS 3,5	VF 159
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
PINBALL CRYSTAL CALIBURN -WINDOWS- 3,5	MF 149
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RALLEY 3,5	VF 189
RAVENLOFT 3,5	VF 245
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RED HELL 3,5	MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	MF 99
REUNION 3,5	VF 99
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 119
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SHADOWCASTER 3,5	MF 95
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM CLASSICS I. 3,5	MF 309
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
STRONGHOLD & VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 259
STUNT ISLAND 3,5	MF 139
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPERSKI III 3,5	VF 99
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	99
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

1942 + F-14 FLEET D. + WINGS OF GLORY	MF 299
3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 259
ACROSS THE RHINE	MF 349
ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	VF 299
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	VF 349
ALBION	**TEL**
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-	VF 365
ALIEN ODYSSEY	VF 299
ALIEN VIRUS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 129
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	**VF 319**
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANVIL OF DAWN	**TEL**
APACHE LONGBOW	VF 389
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 399
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	**TEL**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLE CHESS COLLECTION	149
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	**VF 359**
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**TEL**
BERMUDA SYNDROME *	**VF 369**
BIG RED RACING	**TEL**
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**TEL**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	**199**
BURIED IN TIME	**VF 299**
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CASINO DE LUXE	**MF 289**
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CIVNET	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONQUEROR A.D. 1086	**VF 389**
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	VF 359
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	**MF 389**
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK LEGIONS	239
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 159
DAWN PATROL	MF 129
DELTA V	MF 149
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	169
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA	**VF 299**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 189
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 149
DUKE NUKEM 3D	**TEL**
DUNGEON KEEPER *	**VF 419**
DUNGEON MASTER II	VF 399
DUST -WIN-	**TEL**
EARTHSIEGE	159
EARTH WORM JIM -WIN 95-	**MF 279**
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	**MF 349**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EXTREME PINBALL	**VF 285**
F1 GRAND PRIX II*	**VF 349**
FADE TO BLACK	VF 375
FATAL RACING	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER DUEL	MF 299
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 139
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	**VF 299**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 299
FRANKENSTEIN	**VF 399**
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	**VF 399**
GADGET -WINDOWS-	335
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	MF 299
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD BALL 5	349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	**VF 359**
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 219
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 329
HEXEN (HERETIC 2)	MF 339
HI-OCTANE	VF 369
ICE & FIRE	**TEL**
INDIANA JONES IV	VF 159
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 275
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JET FIGHTER III	**TEL**
JET SKI RAGE	**TEL**
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR*	**VF 349**
LABYRINTH OF TIME	MF 129
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LEMMINGS 3D	MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**TEL**
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 339
LOST EDEN	VF 249
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MADDEN NFL 96	**TEL**
MEGARACE II	**TEL**
MAGIC CARPET 2	VF 369
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	299
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	VF 359
MEGA RACE	MF 139
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 119
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MISSION CRITICAL*	**MF 329**
MONKEY ISLAND 2	VF 159
MONOPOLY	**VF 289**
MORTAL COIL	MF 269
MORTAL KOMBAT 3	**MF 329**
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 279
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	MF 289
NBA JAM	**MF 339**
NBA LIVE 96	**VF 389**
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 109
NHL HOCKEY 96	MF 389
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 129
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PERFECT GENERAL II	**MF 379**
PERFECT PINBALL	MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX	MF 299
PHANTASMAGORIA	VF 439
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST SWAT	**MF 385**
POOL CHAMPION	**TEL**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	**VF 279**
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	**TEL**
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR FAME	**TEL**
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RAVEN PROJECT	MF 299
RAYMAN	VF 299
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST*	**VF 369**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	**VF 329**
RIPPER	**TEL**
ROAD WARRIOR	MF 299
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M	**TEL**
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 199
SCREAMER	MF 259
SEA LEGENDS	**VF 299**
SECRET MISSION	**TEL**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANGAI III	**VF 359**
SHANNARA	**VF 329**
SHELLSHOCK	**TEL**
SHIVERS	**MF 349**
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	**MF 269**
SILENT HUNTER	**TEL**
SILENT STEEL	**VF 319**
SIM CITY 2000 -COLLECTION-	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**VF 299**
SIM TOWER*	**VF 329**
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARDUST SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 129
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	**VF 339**
STONEKEEP	**MF 449**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
STRIP POKER PRO	VF 259
SUKHOI SU-27	VF 359
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	**MF 139**
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	MF 275
TEK WAR	**VF 299**
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 359
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARKEYE	**TEL**
THE DIG	MF 359
THE HIVE	**TEL**
THEIR FINEST HOUR	MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	VF 329
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE PERFECT GENERAL II	MF 379
THIS MEANS WAR	**TEL**
THORIN'S PASSAGE	VF 359
THUNDERSCAPE	**TEL**
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 329
TILT	MF 259
TOP GUN*	**MF 349**
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	**VF 289**
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 219
UNIVERSE	MF 119
US NAVY FIGHTER GOLD	VF 429
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL CHESS -WIN 95-	**VF 309**
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	**VF 289**
VIRTUAL POOL	MF 349
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	MF 349
WARHAMMER *	**MF 359**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WETLANDS	MF 289
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	**TEL**
WING NUTS	**TEL**
WIPE OUT	MF 299
WITCHAVEN	MF 299
WOLF	VF 249
WORMS	VF 279
WORLD OF XEEN	239
WRESTLE MANIA	**TEL**
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	**VF 289**
ZOOP	**MF 239**
ZORRO	MF 259

EDUCATIFS ET CULTURELS

10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC	259
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC	249
CEZANNE CD PC MAC	359
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	279
EXPEDITION AMAZONE HYBRIDE CD PC	279
GALILEE CD PC	319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
LE TRESOR DE SAN DIEGO HYBRIDE CD PC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	279
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	299
VERMEER CD PC	329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS- :	
• AU PAYS DES REVES CD PC	259
• DANS LE TEMPS CD PC	259
• DANS L'ESPACE CD PC	259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	349
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE FLIGHT CONTROL + COMANCHE	VF 689
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SKORG WAVE UPGRADE	929
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	999
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	279

AMIGA

1869 A1200	MF 85
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BENEFACTOR	MF 69
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELFMANIA	MF 99
FOX COLLECTION	MF 99
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HIRED GUNS	MF 65
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	MF 65
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
LE ROI LION A1200	VF 249
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIM CLASSICS	159
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE A1200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	MF 229
TOTAL CARNAGE	MF 59
WAXWORKS	VF 99
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT — France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom..

Adresse..

....Tél :..

Code postal..........................Ville..

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire ....

*Ou commande sur papier libre

RedGhost

PC CD-ROM

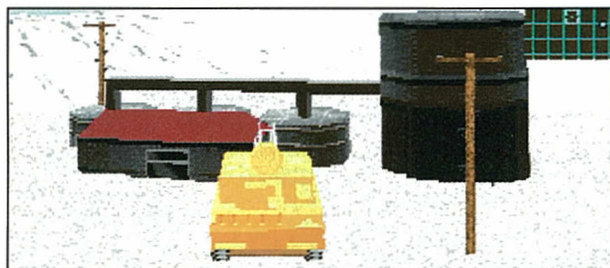
Commando version 96

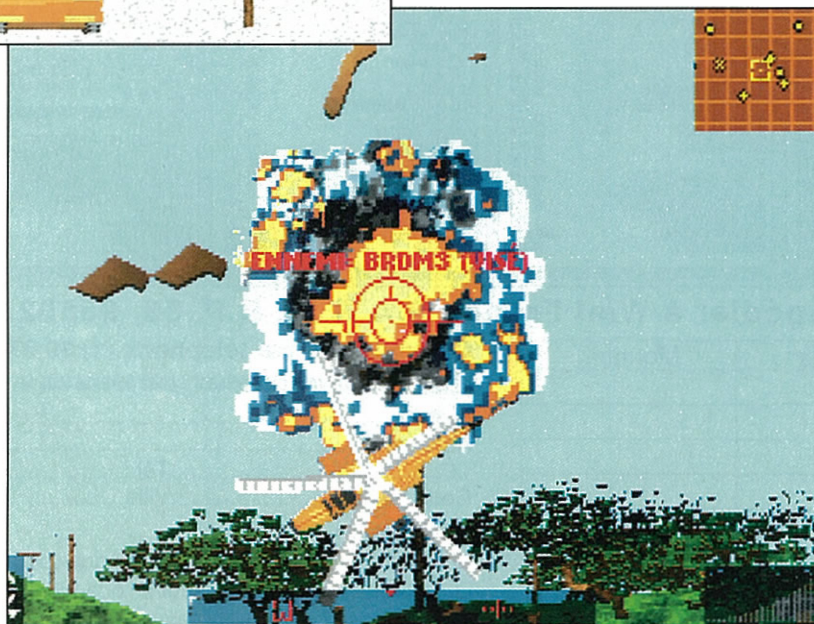
Voilà un bon bout de temps que l'on n'avait pas vu un jeu genre "commando". Plus axé sur la stratégie que ses prédécesseurs et techniquement plus avancé, RedGhost n'apporte cependant rien de bien révolutionnaire.

LORD CHAPEAU ROUGE







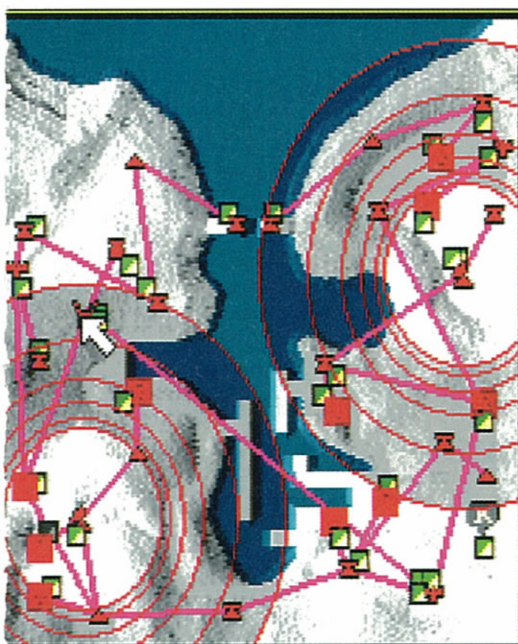


La vue en 3D permet de voir en temps réel ce qui se passe sur le terrain. C'est hélas très pixellisé, et le maniement est un peu sommaire. Tout compte fait, ça n'est pas désagréable de tirer sur tout ce qui bouge sans se prendre la tête outre mesure.

«Mon Général, un télex de l'état-major...». «Merci, Sergent.». «Document Top Secret - Objet : RedGhost - Atn : STAG - L'action de l'organisation indépendante RedGhost nous préoccupe au plus haut point. Son réseau tentaculaire prend des proportions inquiétantes et sa surveillance nous échappe depuis plusieurs semaines. Les présidents des pays impliqués dans le STAG vous demandent d'intervenir au plus vite. Vous devrez opérer dans l'anonymat le plus absolu et obéir scrupuleusement aux ordres de missions. Comme d'habitude, si vous ou l'un de vos membres étaient tués, nous nierions à mort avoir eu connaissance de vos agissements sournois et sans scrupules. Non, n'insistez pas... vous pouvez toujours crever. Bref, démerdez-vous et bonne chance !».

Une prise en main moyenne.

Le STAG n'est autre que la première unité militaire créée par l'ensemble des grandes puissances mondiales pour lutter contre les agissements du RedGhost. Composé d'hommes de tous les pays, de toutes les couleurs et de toutes les tailles, y compris des nains, le STAG agit sous votre responsabilité. Vous êtes le cerveau pensant de cette organisation. La première mission est assez simple, bien qu'il faille prendre le temps de comprendre ce qu'il faut réellement y faire. En effet, si la documentation vous est d'une aide précieuse, elle n'en demeure pas moins incomplète. Ainsi dans un premier temps, vous devez former une ou plusieurs équipes en leur attribuant un véhicule. En fonction de ce dernier, vous pourrez embarquer un nombre de personnes plus ou moins grand auxquelles il faudra attribuer des armes. Dans un Hummer par exemple, sorte de grosse Jeep américaine, vous pourrez embarquer six personnes, un pilote, un artilleur et quatre passagers. Les stocks sont hélas limités. S'il existe une vingtaine d'armes différentes et une trentaines d'accessoires, vous ne disposez que d'un exemplaire à chaque fois. Il faut donc répartir le matériel intelligemment entre les soldats et définir une tâche précise pour chacune des quatre équipes, bien qu'une seule soit suffisante au départ. Notez que les véhicules vont de la simple Jeep jusqu'à l'hélicoptère en passant par le navire. Lorsque cette étape fastidieuse est terminée, quatre points de largage vous sont proposés sur la carte. Veillez à éviter les rayons d'actions des radars et les lieux trop bien protégés. Dès lors, les opérations peuvent débuter. À chaque



L'affichage du réseau électrique permet de déterminer si la destruction d'une centrale électrique rendra plus docile telle ou telle batterie de mitrailleuse ou radar.

En utilisant les itinéraires automatiques, vous devrez définir pour chaque point le type d'action à y effectuer. Si votre véhicule rencontre un ennemi, il saura se défendre tout seul. Vous pourrez même le regarder à travers la vue en 3D.







équipe peut être attribué un itinéraire automatique constitué de points de navigation à la manière d'un plan de vol, points auxquels on attribue des ordres tels que : «Attaquer la cible et attendre», «Feu à volonté», «Attendre que l'équipe X soit arrivée»... Selon qu'il faille détruire un édifice ou en prendre le contrôle, vous pourrez éclater l'équipe pour en rendre chaque membre autonome. Certains bâtiments contiennent en effet des armes, des munitions ou bien des prisonniers. Il n'est pas rare qu'il faille ruser pour parvenir à remplir sa mission, surtout dans les niveaux plus élevés. Par exemple, la destruction d'une centrale électrique coupera l'alimentation des radars et désorganisera l'adversaire. Cette prise en compte de la logique est inhabituelle et n'existe pas dans les jeux concurrents.

De la 3D, certes...

Mais la réelle nouveauté, c'est l'intégration de la 3D. C'est-à-dire que vous pouvez voir ce qui se passe réellement sur le terrain et même piloter les chars et les hélicos, en passant pour le premier de la cabine à la tourelle. Si cela apporte une dimension nouvelle, c'est certain, l'animation est assez moyenne et le graphisme plutôt pixellisé. Côté subtilité, on se rapproche plus du jeu d'arcade que de la simulation. Pas d'instrument, pas de tactique, on vise et on tire. Pas même d'indicateur signalant l'arme en cours d'utilisation. De l'arcade, quoi ! Dans le même registre, le pilotage de l'hélicoptère n'a franchement rien de convaincant, tout comme le mouvement des hélicos adverses. Remarquez que si vous avez sélectionné un itinéraire automatique, vous pourrez vous contenter de regarder la 3D sans y jouer. Des scènes cinématiques viennent illustrer de temps à autre la destruction d'un bâtiment ou d'un appareil. Hélas, ce sont toujours les même anims qui reviennent, et ça devient plus pénalisant qu'autre chose. Les points novateurs de RedGhost n'apportent donc rien de bien tangible. De par cet aspect arcade, on perd l'impression de contrôler sérieusement l'action menée, et l'on se demande s'il ne s'agit pas finalement d'un jeu d'arcade agrémenté d'un peu de stratégie plutôt que de l'inverse. En revanche, il présente l'avantage d'être accessible à un plus grand public, d'autant plus que sa durée de vie reste importante. Remplir les 13 missions n'est pas chose aisée. Notez enfin que les sons sont assez bons mais n'exploitent pas les 32 voix proposées sur une Gus.







Les explosions sont super bien faites. Dommage que l'aspect simulation soit pour le moins absent. Pas d'indicateur de réserve de munition, aucun voyant n'indiquant l'arme en cours d'utilisation... Plus de rigueur aurait été la bienvenue.

GENRE : Stratégie/Arcade • EDITEUR : Empire • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft, (1) 48 18 50 00 • NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 • VOIX & TEXTE : VF • WIN95 : oui
CONFIG. MINI. 486 DX, 8 Mo de Ram

Mi jeu de stratégie, mi jeu d'arcade, RedGhost conviendra tout à fait à un public voulant s'initier au genre, même si sa prise en main n'est pas évidente. Quant aux accros, ils lui reprocheront sans doute son manque de rigueur.

INTERET 79

+
L'intégration de la 3D
La difficulté progressive
Missions variées

–
C'est fouillis
Pilotage zarbi de l'hélico

TECHNIQUE 70



Earth Worm Jim

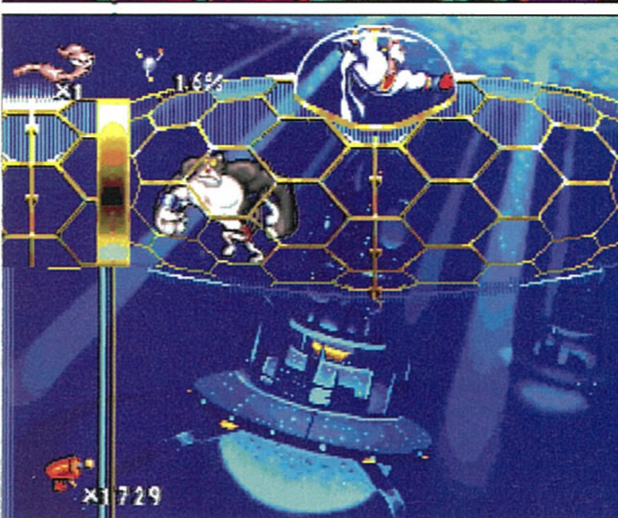
Windows 95

Le ver balise

Les jeux de plates-formes ont pour habitude de me gaver. Eh bien là, pas du tout !. Earth Worm Jim est un excellent soft alliant humour et jouabilité. Du grand Art.

Loodde Caaasssqque Noinoiiiir





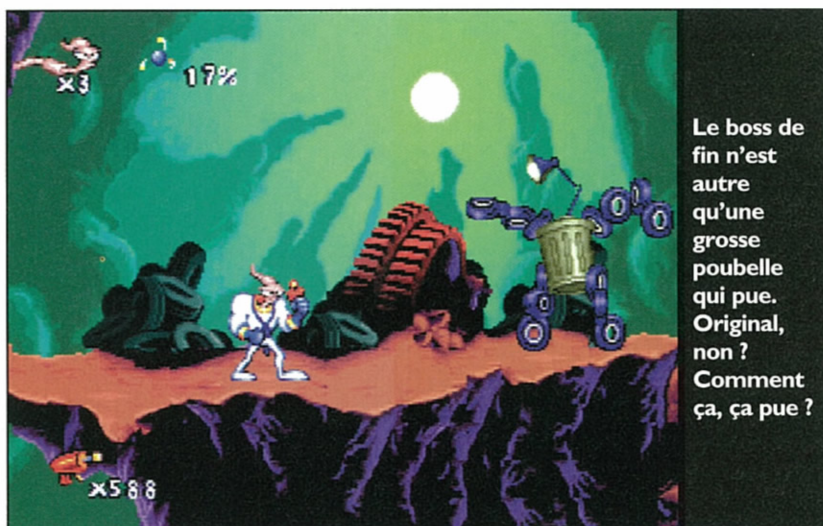
Cette station pleine de tubes transparents va vous donner du fil à retordre, c'est moi qui vous le dis, vingt dioux d'bœuf !

Lady and Gentleman, voici venu le temps de vous mettre au ver, de vous intéresser à cet être long et gluant qui hante ce jeu bizarre et drôle à la fois. Un ver solitaire qui lutte contre une horde de mutants dégénérés et sans grande pitié. Mais ce ver n'est pas un inconnu : il a même derrière lui un passé chargé sur console. Flashback. À la fin de l'année 1994, les possesseurs de Megadrive et de Super Nintendo voyaient débarquer ce héros improbable, croisement d'un Toon et de Schwarzenegger. Armé de pétoires cosmiques, il parcourait des niveaux destroy au milieu d'ennemis qui ne l'étaient pas moins. Le géniteur de ce ver moulu ? David Perry, l'un des plus célèbres programmeurs de jeux de plates-formes (Aladdin, Cool Spot, Le Livre de la Jungle...). Lassé de travailler pour Virgin, la star avait monté une nouvelle société de développement du nom de Shiny. Earthworm Jim est instantanément devenu un jeu-culte : sa réalisation nickel chrome, sa jouabilité impeccable, sa durée de vie et son humour ravageur ont suffi à asseoir sa réputation. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts, Shiny a été racheté par Interplay et Jim a fait son chemin : un deuxième épisode est apparu sur console et une gamme de jouets a été lancée en même temps qu'un dessin animé. Grâce aux bons soins d'Activision, le ver veineux s'offre même une petite promenade du côté de Biloo en short 95.

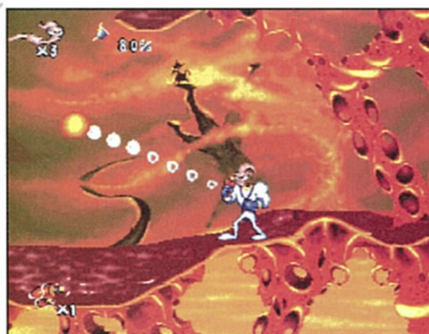


Un ver, ça va...

Le méchant Psycrow est l'être le plus bélliqueux de l'univers. Il faut absolument s'en débarrasser une bonne fois pour toutes. Récemment doté de pouvoirs surnaturels, Jim se retrouve dans un monde couvert de résidus de toutes sortes. Une vraie décharge publique ! Mais par où est passé Psycrow, Jim passera. Dans un premier temps, vous disposez de deux armes : votre corps et votre flingue. Eh oui, le fait d'être un ver vous confère quelques facilités déconcertantes. Ainsi, vous pouvez vous tordre le cou pour le transformer en fouet. Celui-ci permet de détruire les opposants mais également de se suspendre sur les rares crochets le permettant, question de jouer les Tarzan. Quant à votre flingue, il est à base de plasma machin et se recharge tout seul. Il vaut mieux cependant ramasser les recharges qui traînent de-ça et de-là afin d'augmenter plus rapidement sa puissance. De même, des missiles à tête chercheuse et un Mega Blast peuvent être chargés à l'intérieur. De quoi vous rendre aussi désagréable que le Schtroumpf grincheux. Mais le plus étonnant reste sans conteste l'excel-



Le boss de fin n'est autre qu'une grosse poubelle qui pue. Original, non ? Comment ça, ça pue ?



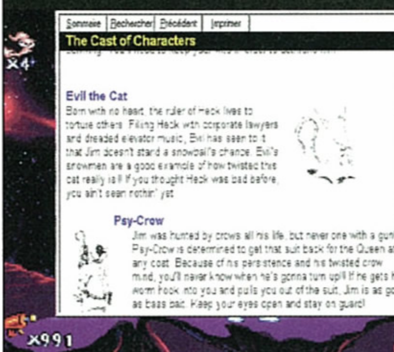
Parmi les options que vous pourrez ramasser, vous trouverez ce fabuleux lance-missiles à tête chercheuse fort pratique somme toute, pour tuer en toute sécurité sans prendre de risques. C'est beau, le progrès !

lence de l'animation du personnage (certains des animateurs de chez Shiny ont été formés par Disney, et cela se sent). Il se tord, saute, se balance, déforme sa tronche dans tous les sens... du grand art. Rares sont les jeux de plates-formes se targuant d'une telle variété de mouvements. Ajoutez à cela une bonne dose d'humour, et vous obtenez un héros presque vivant, un personnage de dessin animé. Autre particularité du produit, les décors sont en fausse perspective. Les chemins sont par exemple en perspective, et le perso se balade en passant bien derrière les parties cachées. Enfin, chaque niveau est entrecoupé d'une course en scooter dans l'espace, ce qui n'est pas pour déplaire et change un peu les idées. Le graphisme est en général très réussi avec autant de paysages que de niveaux, à savoir une vingtaine, et la bande-son est tout à fait convaincante, tant au niveau des musiques que des bruitages. Les autres aspects plus classiques du jeu de plates-formes sont aussi présents (passages secrets par exemple) et la difficulté très progressive rend le jeu accessible pour tous. Je terminerai sur l'un des points les plus importants pour ce style de produit : la fluidité de l'animation. Eh bien, elle est excellente si l'on prend soin de sélectionner l'affichage plein écran. Le scrolling est fluide, et ce dès le DX266 VLB. L'utilisation de Windows 95 rend l'installation facile, et le réglage des différents paramètres du jeu se font via quelques menus très pratiques. Quoi qu'il en soit, Earth Worm Jim est un excellent soft qui se hisse d'office en tête des jeux de plates-formes sur PC. Une seule question me taraude. Pourquoi Activision ne daigne-t-il nous proposer que Earthworm Jim I sur Windows 95, alors que Funsoft s'apprête à sortir un bundle regroupant le 1 et le 2 sous DOS ? Un peu mesquin sur le coup.

Notre gars Jim sur un tapis roulant ô combien mal fréquenté. Les séquences se suivent mais ne se ressemblent pas.



Le manuel est en ligne (sur le CD). Avec Microsoft Plus, vous pourrez même transformer votre bureau en Earth Worm Jim grâce à quelques icônes et autres sons tirés du jeu.



GENRE : Plates-formes • EDITEUR : Activision (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : 486 DX2 66 VLB, 8 Mo de RAM

INTERET 90

+
Installation automatique
Animation
Humour
graphisme
Original

–
Rien

TECHNIQUE 88

C'est drôle, rapide, agréable, jouable, et la durée de vie est importante. Que demande le peuple ?

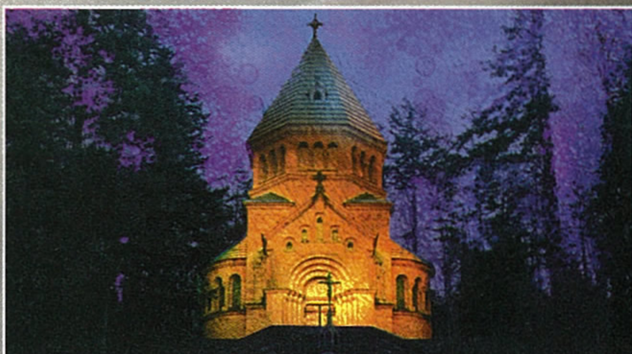


Pour passer d'un monde à l'autre, rien de tel qu'une petite course en scooter de l'espace. Attention, il faudra être plus rapide que ce gros porc de Psycrow.

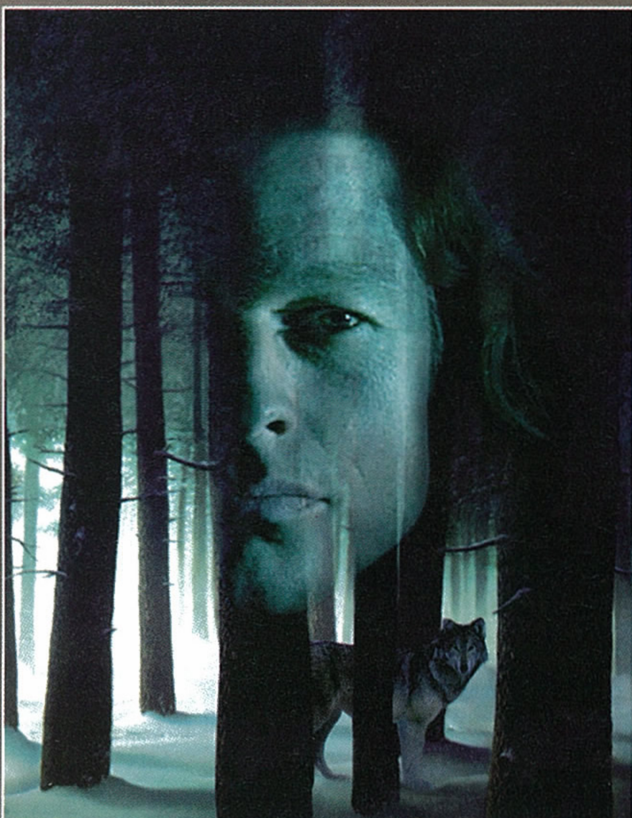


On peut se suspendre, tel Tarzan dans la jungle. Jim n'a pourtant pas besoin de corde. En tant que ver de terre, son corps fera office de liane.









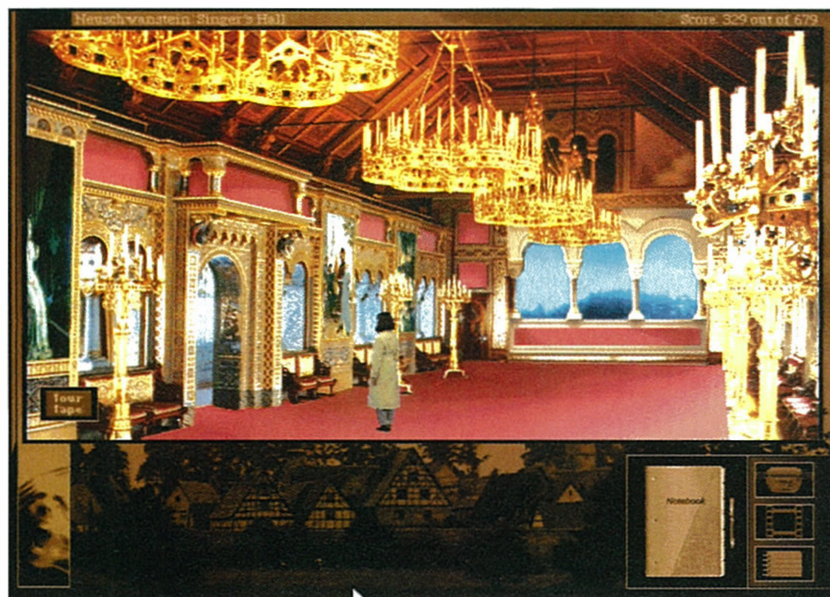
Gabriel K

THE BEAST WITHIN

Sierra on Line, après s'être fait la main sur Phantasmagoria, nous propose un autre produit dont l'intrigue appartient au genre fantastique. La comparaison s'arrête là car le scénario est beaucoup plus poussé et la durée de vie conséquente. Le retour du vrai jeu d'aventure servi par une technique haut de gamme. Un must !

night II



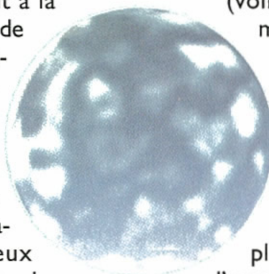


PC CD-ROM

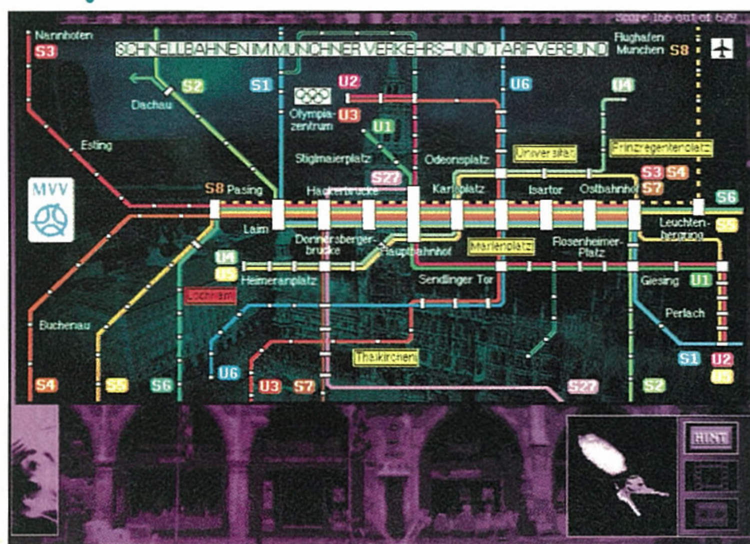
Danse avec les loups-garous

Léo de Urlevan

Avant d'entamer ce texte, je me dois de faire un retour en arrière pour vous présenter Gabriel Knight, héros du premier volet de cette série qui porte son nom. Ça tombe vraiment bien. The Sins of the Father, titre complet des aventures de notre héros, se déroulait à la Nouvelle-Orléans. Écrivain de son état, Gabriel se retrouvait impliqué dans l'épicentre d'une série de meurtres tous plus abjects les uns que les autres et ayant pour caractéristiques communes le vaudou. Il traversa de nombreux lieux étranges comme un musée vaudou, un cimetière ou encore un poste de police qui comme tout le monde le sait est un endroit dans lequel on sait comment on entre, et jamais dans quel état on en sort. Mais tout ceci est une autre histoire, et ce sont de nouvelles aventures surnaturelles qui vont se dérouler dans l'entourage de Gabriel. Cette fois-ci, ce sont les loups-garous qui sont à l'honneur ; les loups ont de tous temps inspiré l'effroi (voir encadré), alors les loups-garous, je vous en parle même pas (voir aussi à ce sujet l'encadré sur les films de loups-garous). Ma mère (voir à cet égard l'encadré sur ma mère ; non... on va peut-être s'arrêter là sur les encadrés et les parenthèses) me disait souvent que j'allais me faire bouffer par un loup-garou quand je faisais des conneries. Mais ce temps est révolu, je n'en fais plus, j'en écris. Au début de l'aventure, alors que Gabriel était tranquillement en train de commencer un nouveau roman, quelques villageois vinrent frapper à sa porte pour lui demander secours. Cette fois, l'action ne se déroule pas à la Nouvelle-Orléans mais en Allemagne, près de Munich. En effet, Gaby – on va l'appeler comme ça



Le suspense monte crescendo pour arriver à

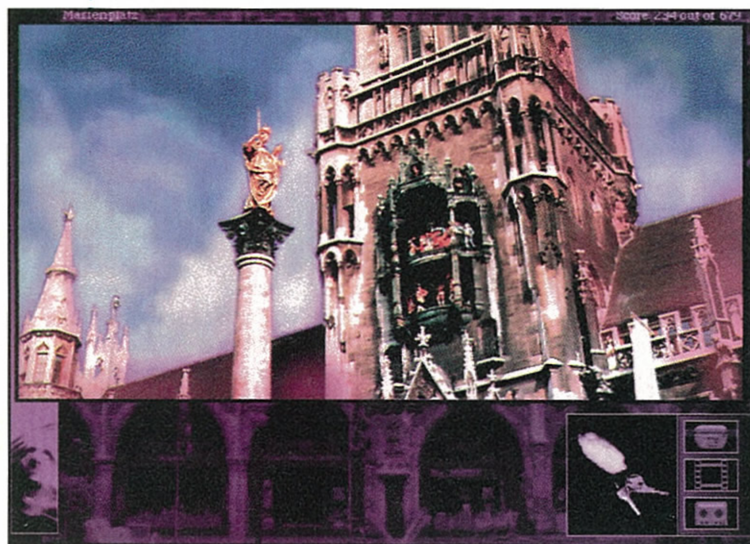




Le plan de la ville où évoluera Gabriel. Un simple clic sur une destination permet de s'y rendre.



Certaines images sont là simplement pour décorer, mais on découvre Munich.



maintenant – est originaire de ce pays, même s'il ne connaît rien à la langue, ce qui n'est pas sans poser quelques problèmes. Un des villageois, dont la fille a disparu, est désespéré car on a vu un loup énorme traîner dans les parages. Là, les vieilles croyances ressurgissent comme des candidatures de députés séniles dans des mairies importantes. "Ce n'est pas un loup ordinaire, il était bien trop gros", affirme un témoin, "c'était un loup-garou". En voyant votre médaillon autour de votre cou, il se dit que vous êtes l'élu ou je ne sais quoi. Je vous avouerai que je n'ai pas compris tous les mots qu'il prononçait ; c'était en anglais bien sûr, la traduction sera évidemment faite, rassurez-vous ; mais l'accent allemand par-dessus, alors là... Si seulement il y avait eu des sous-titres... Peu importe, vous voilà dans une nouvelle profession, une branche que vous connaissez assez peu : chasseur de loups-garous.

Qui craint le grand méchant loup!

Vous avez bien entendu parler des clichés de la balle d'argent ou de la balle d'or selon les versions (dans le jeu, ce sera l'argent), mais ça s'arrête là. Comment dénicher un loup-garou ? Mystère. Dans un premier temps, vous essaierez de découvrir des éléments qui vous rendront peut-être moins crédule à l'idée de chasser des bêtes qui appartiennent plus à la légende qu'à la réalité. Vous serez assez vite surpris par vos découvertes : une empreinte de loup dans votre propre jardin, énorme, vous prouvera de toute façon qu'un loup rôde. Mais par rapport à l'empreinte, le loup en question doit être deux fois plus gros qu'un de ses congénères. Et ces poils que vous trouverez... Le scientifique auquel vous les montrerez en perdra son latin tant ces poils sont étranges. Le jeu est divisé en six chapitres, et la femme avec laquelle vous ferez équipe interviendra dans trois d'entre eux. Vous jouerez donc deux personnages. Le scénario est vraiment bourré de rebondissements, et le suspense monte crescendo pour arriver à un cinquième chapitre où l'horreur atteint son paroxysme... enfin, quand on connaît la mollesse "politically correct" qui imprègne la presque

Une grande première !



C'est la deuxième fois qu'un logiciel composé essentiellement de vidéos, sur 6 CD tout de même, peut porter le qualificatif de jeu. Remarquez, c'est un avis qui n'engage que moi, mais je vais l'étayer. Phantasmagoria, 7 CD, se termine en une petite dizaine d'heures. Wing Commander 3 est très bien, mais les séquences filmées avec Mark Hammil sont un "plus" par rapport au jeu. Tous les American Laser Games (Mac Dog Mac Cree et cie), ces jeux de tir sont programmés à la va-vite et sans aucun intérêt. Cet encadré ne serait pas objectif s'il omettait ce simple titre : In the 1st Degree, sorti le mois dernier. Entièrement en vidéo, il s'agit d'une enquête policière où vous incarnez un procureur outre-Atlantique. L'exemple est ainsi montré : on peut faire des jeux intéressants, où l'on joue VRAIMENT avec des séquences filmées. Le problème, pour de nombreux éditeurs, c'est d'intercaler des choses intéressantes à faire entre ces films.

tips

- Écrivez toujours une lettre à votre partenaire et envoyez-la par la Poste.
- Trois objets sont à ramener au scientifique (ch I) : une moulure d'empreinte de loup-garou, des poils de loup et des poils de loup-garou.

un chapitre où l'horreur atteint son paroxysme...

totalité des jeux vidéo. Mais le sixième chapitre, c'est quoi ? Une histoire d'amour ? Du tout. Mais je ne vous en dirai pas plus ; sachez simplement que Gabriel passera ce niveau au lit car il a quelques petits problèmes de santé.

Copie non conforme

Qui connaît Phantasmagoria ? C'était bien, non ? Un peu court peut-être... Quand on commence à jouer à "The Beast Within", on se retrouve vraiment en pays de connaissance ! L'interface est à peu de choses près la même, à la Sierra de toute façon, et la technique employée est indiscutablement la copie conforme de son prédécesseur. Les acteurs ont été filmés sur fond bleu et incrustés dans des décors. À la toute petite différence cette fois-ci que les décors ne sont pas en 3D, mais ce sont des photos (ou alors le mec qui dessine est très fort !!) dans lesquelles l'effet de profondeur est extrêmement bien rendu. Au gré de vos actions, des séquences vidéo se dérouleront sous vos yeux ébahis : c'est beau, le progrès. Mais ce qui différencie ce jeu de Phantasmagoria, c'est sa difficulté. On ne peut rêver d'un jeu à la difficulté aussi bien dosée : ni facile, ni difficile, vous ne resterez pas bloqué au même endroit pendant une éternité, mais le nombre d'actions à effectuer est assez impressionnant. C'est en ce sens que le jeu prend toute sa saveur, d'autant plus qu'il y avait longtemps que l'on n'avait pas eu un jeu aussi bien réalisé et fini. C'est vrai, avez-vous remarqué le nombre de jeux dédiés à un public "amateur" ? Ou trop compliqués ? Il était temps de

Suite du test en page 80



Vers la fin du jeu, certains passages sont assez sanglants.

Galerie de portraits



Gabriel Knight ; vous quoi ! Un des problèmes des jeux vidéo est peut-être le fait que l'on ait du mal à s'identifier au héros. Dans Gabriel Knight premier du nom, le personnage était dessiné, l'imagination avait tout de même une petite place.

Grace Nakimura, vous quoi ! Déjà présente dans les premières aventures de Gabriel, elle lui sauvera la mise à la fin du jeu où Gabriel est alité.



Harry, un mec qui s'occupe de vos affaires. Si vous avez besoin d'une forte somme d'argent dans le jeu, c'est lui qu'il faut voir. Si vous voulez la preuve que vous appartenez à une grande famille, c'est lui aussi qu'il faut voir. Si vous voulez trouver votre courrier, idem. Des renseignements ? Il est très bavard...



Le docteur Klingsmann est aussi le directeur du zoo. Il ne donnera pas son autorisation pour que vous approchiez les loups. À vous de vous débrouiller avec votre magnétophone en faisant un montage audio. Ce dernier s'effectue dans un coin tranquille, à la ferme par exemple.

Alors lui, il a un tout petit rôle. Gabriel ira néanmoins lui acheter une pendule qui fait toc toc, très pratique pour éloigner Xavier de son bureau.



Xavier : le maître d'hôtel du club de chasse. Il sera intraitable et ne voudra pas que vous y pénétriez tant que vous ne lui aurez pas prouvé que vous venez d'une grande famille.



Thomas, le gardien du zoo. Assez sympathique, il refusera catégoriquement que vous approchiez les loups à moins d'en recevoir l'ordre.



Votre nouveau pote : entre vous deux, c'est à la vie, à la mort. Lui, il a choisi, c'est à la mort.



Le maire aidera Grace à se sortir de pas mal de mauvais pas, même s'il reste cloîtré dans sa mairie. C'est à peu près le seul dont on se dise qu'il ne doit pas être un loup-garou.



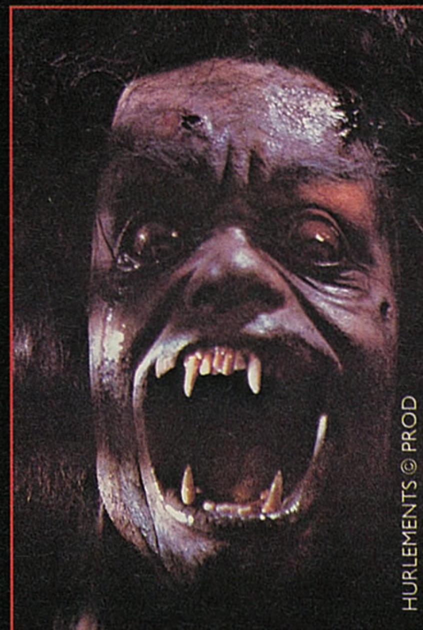
Von Glower. Il occupe une place importante dans le club de chasse. Il vous apprécie beaucoup, mais de temps à autre il est un peu bizarre. Et pourquoi met-il des boules Quiès quand il part chasser le loup-garou ? Notons que c'est un excellent acteur, qui tire vraiment son épingle du jeu.



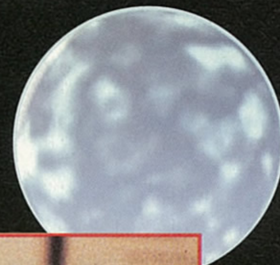
WOLF © PROD

Les loups-garous au cinéma

Les films fantastiques sur les lycanthropes ne sont pas si nombreux que ça, comparé aux films sur les maisons hantées, sur les vampires et autres bizarreries. Et ils abordent le sujet d'une manière différente à chaque fois. Le plus célèbre de tous les films de loup-garou «nouvelle génération» (on oublie les bons vieux Le Loup Garou contre la Momie et autres monuments en noir et blanc) est sans aucun doute le Loup-Garou de Londres de John Landis de 1981. «An American Werewolf in London» de son titre original racontait l'histoire du jeune David Kessler grièvement blessé par un mystérieux loup dans la lande galloise. Trois semaines plus tard, David se retrouve à l'hôpital de Londres et commence une nouvelle vie... Scénario béton et transformation lycanthropique anthologique sont au menu de ce chef-d'oeuvre du cinéma fantastique qui allait lancer la mode des effets spéciaux tels qu'on les connaît aujourd'hui. "Hurlements", un modèle du genre, m'a terrorisé des années durant grâce à ses superbes maquillages et ses transformations impressionnantes. Dans "Wolf", avec Jack Nickolson, on assiste à la lente transformation d'un homme en loup à travers sa vie de tous les jours. Fable allégorique, «Wolf» raconte avant tout l'histoire d'un homme, directeur d'une collection littéraire, sur le point de perdre sa place par un jeune loup aux dents bien longues. Le fantastique, bien qu'omniprésent, n'en demeure pas moins parfaitement secondaire. Dans "Wolfen", il s'agit d'une sorte de secte de loups qui nous est montrée. "La compagnie des loups" apporte une dimension poétique à un sujet qui ne s'y prêtait pas trop (NDLR: film excellent à voir absolument et en plus, ça plaira même à votre petite amie). En revanche, laissez tomber les suites de "Hurlements", c'est de la daube. Et pour revenir à notre sujet, je vous assure qu'on s'emmerde 100 fois moins à jouer à ce soft qu'à regarder ces suites.



HURLEMENTS © PROD





HURLEMENTS © PROD



WOLF © PROD



LE LOUP-GAROU DE LONDRES © PROD



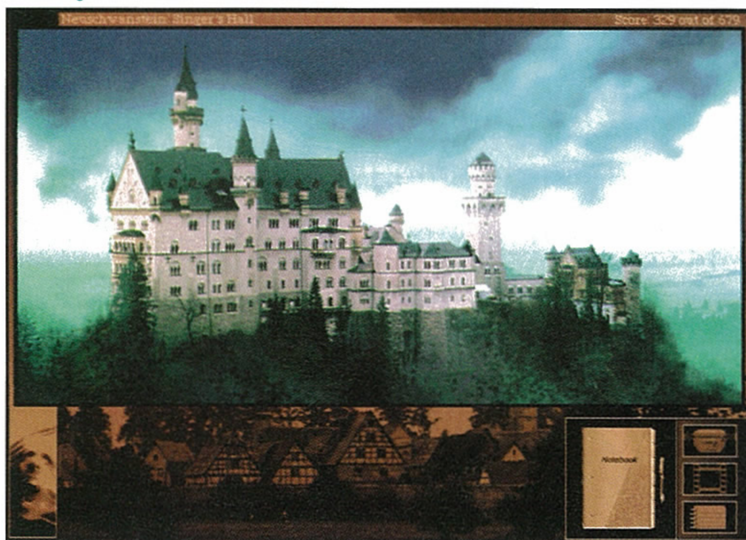
HURLEMENTS © PROD

COURS DE SCIENCES NATURELLES ET SURNATURELLES

La peur du loup est ancestrale. Par conséquent, les loups ont toujours été chassés, et pourtant ce n'est que l'appel du ventre qui les faisait s'approcher des territoires des humains (NDLR: et l'Appel de la Forêt qui les poussait à repartir !). Les récits anciens, très souvent exagérés (une bête devenait dix animaux, dix animaux devenaient une meute) rapportent tout de même un nombre de victimes impressionnant. En ce qui concerne les loups-garous, c'est un peu spécial. On en trouve dans de nombreux textes très anciens. Mais il faut en distinguer deux types : le vrai, celui que l'on imagine se transformer à la pleine lune, et le faux. Ce dernier est un homme comme tout le monde, à ceci près qu'il a un peu pété les plombs et CROIT être un loup-garou. Il se comporte alors en tant que tel et croque les gens lorsqu'une crise commence. C'est cette catégorie de gens qui a subi les pires châtiments que l'on puisse infliger au Moyen Age. En effet, les personnes soupçonnées de lycanthropie étaient écartelées, décapitées et brûlées. Si, si, tout ça dans la même journée. Mais ne nous attardons pas sur ces cas, moins intéressants, et parlons des vrais lycanthropes. Dans le jeu, ils se transforment à volonté et aussi de deux manières non intentionnelles : quand la pleine lune est dans le ciel, – classique – et, chose plus rare, quand ils entendent le hurlement d'un autre loup. Ils sont immortels sauf si leur cerveau ou leur cœur reçoivent des dommages irréparables. Sinon, le plan de la bonne vieille balle en argent marche toujours !



Suite de la page 77



Dans ce château, vous devrez tout regarder.

redécouvrir un bon vieux jeu de "com'danl'temps". C'est un véritable régal. Seule ombre au tableau : l'acteur principal... Comment dirais-je... On a comme l'impression qu'il ne correspond pas vraiment au rôle. Si un jour l'envie me prend de me décerveler, j'allumerai ma télé en visant bien sur la télécommande, je choisirai "TF1" et je regarderai les "Garçons" ou les "Filles de la plage" ou "Hélène". Je suis persuadé que je trouverai un des nombreux clones de cet acteur en maillot de bain, revenant de la plage avec trois ou quatre filles à ses côtés. Ils mangeraient tous des glaces en écoutant une musique lancinante de synthé ajoutée au bruit du flux et du reflux des vagues. Ensuite, ils iraient en boîte, le soir venu, boiraient toute la nuit des boissons gazeuses qui font pisser et roter sauf dans ces feuilletons parce que c'est pas propre. Vous voyez, il n'a rien à faire dans une histoire de loup-garou. D'autre part, il surjoue : il ne peut pas faire une action normale ou parler à une personne en étant normal. Il est constamment en train de froncer les sourcils, de regarder les choses avec les yeux mi-clos, d'un regard pénétrant et envoûtant comme dans les "Garçons" ou les "Filles de la plage" ou "Hélène". Je l'ai déjà dit ? C'est d'autant plus dommage que tous, non, TOUS les autres acteurs jouent vraiment juste. Les bruitages sont corrects et les musiques ne sont pas omniprésentes, ce qui n'est pas pour me déplaire car les musiques de jeux d'aventure tournant en boucle, ça devient très vite stressant. Sinon on regrettera aussi un petit quelque chose d'un peu plus gore. Certes on pourra admirer le héros se faire égorger par un loup-garou s'il ne fait pas la bonne action au bon moment (là, y a rien à dire, il joue bien), mais on ne verra pas de transformation en loup avec des effets spéciaux très élaborés. On est d'autant plus déçu que la progression dans l'aventure monte crescendo vers les sommets de la terreur. Enfin bon, les associations des familles chrétiennes en tous genres apprécieront.

INTERET 90



Les graphismes
La durée de vie
Le thème
Les acteurs
Le suspense

\-

L'acteur principal
Le manque de sang

TECHNIQUE 85

GENRE : Aventure • EDITEUR : Sierra on Line
DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision • TÉL. : (1) 46 01 46 00
TEXTES & VOIX : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486 à 33 MHz
COMPATIBLE : Windows 95

Presque rien à redire, sauf que l'acteur est assez moyen. Un scénario béton, une durée de vie raisonnable, de bons acteurs, des lieux magnifiques : tout cela fait de ce produit un vrai bon jeu d'aventure comme on n'en avait pas eu depuis longtemps.



Le loup est terrassé, mais était-il seul ?



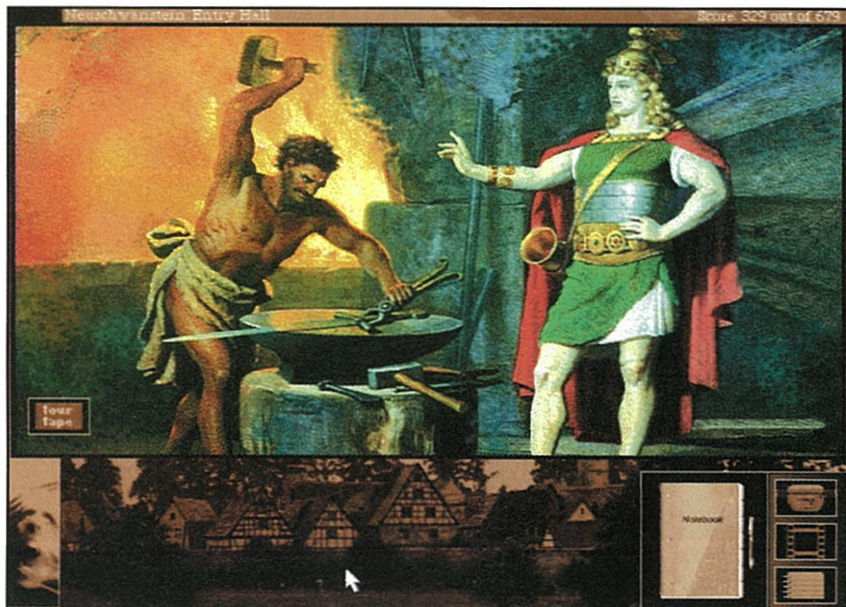
Gabriel s'est fait mordre...



Au secouuuuuuurs !

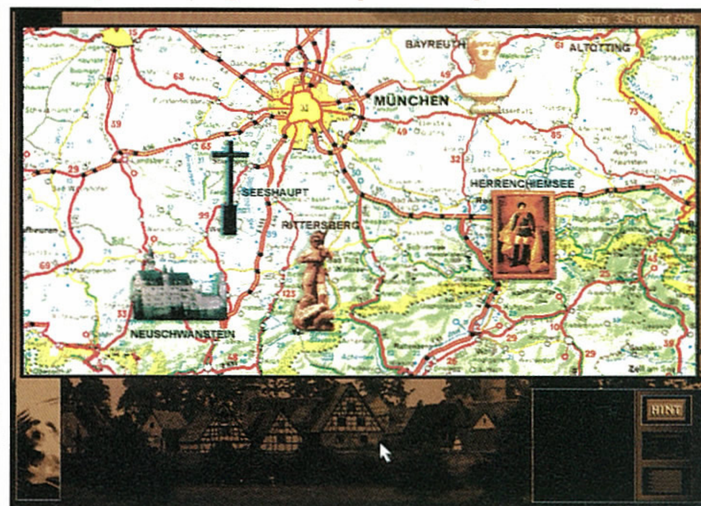


Le rêve se termine et une réalité bien plus dure s'impose.



Certaines toiles sont vraiment magnifiques.

Le plan de la région dans laquelle se déplacera l'héroïne.



Au Suivant !







Speed Haste, le dernier né des simulateurs de courses automobiles (F1 et rallye)

est disponible sur simple demande par le 3617 JUKEBOX

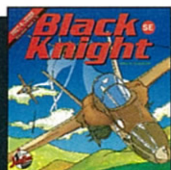
5,57 F/TTC la minute

Un shareware signé



Sur CD-ROM PC "prêt-à-jouer". Disponible également sur 3 disquettes. Jouable en réseau.
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos disquettes ou CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061







3617 JUKEBOX, une collection de CD-ROM de jeux "prêts-à-jouer" (17 titres en version shareware) et également plus de 200 autres références à recevoir sur disquettes !

Nouveau service : demandes beaucoup plus rapides !

Comanche

Mac CD-Rom

Quand est-ce Comanche?

INTERET 75



100 missions relativement variées
Commandes de vol très simples : on dompte vite la bête
Très belles séquences de fin de mission

–

Nécessite une machine très puissante
Le manque de précision du graphisme
Une musique bien stressante

TECHNIQUE 50



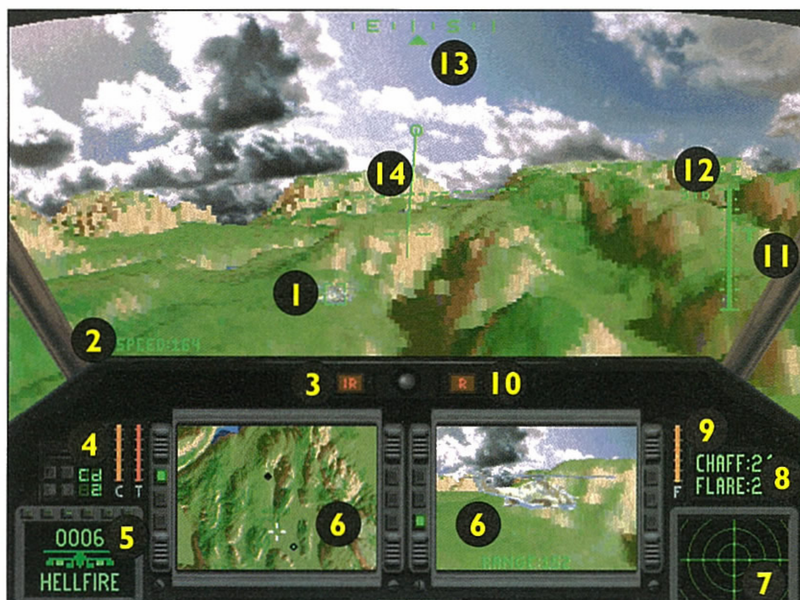
Après les simulateurs d'avion, de sous-marin et autre véhicule identifié ou non, voici maintenant une simulation d'hélicoptère : le RAH-66 Comanche.

TIBÉRIUS

Hélicoptère de combat mais aussi de reconnaissance, le Comanche est une arme redoutable. C'est cet engin que Novalogic vous propose de piloter. Mais ici pas question d'apprendre par cœur un long manuel de pilotage. L'utilisation du Comanche est relativement simple. On s'élève, et on est prêt à accomplir une des 100 missions proposées. Oui, vous avez bien lu, 100 missions ! De quoi passer de longues heures devant ce jeu. Chaque mission vous est brièvement expliquée, non sans un certain humour. Par exemple, la première mission d'entraînement consiste à détruire des citernes stratégiques de l'ennemi parti... en vacances ! Ensuite, c'est le moment de l'action. L'hélicoptère est armé selon les besoins, qu'il s'agisse de missiles Stinger, Hellfire ou de Rockets. Vous pouvez également demander l'aide de l'artillerie ou d'un hélicoptère d'appui. Votre engin est équipé d'appareils de détection radar et infrarouge, ainsi que de leurres et de paillettes, d'un système de vision nocturne et d'un système d'acquisition de cible (TAS) ; bref, de quoi bien semer la pagaille dans les rangs ennemis. Novalogic a utilisé sa technologie du Voxel Space qui lui permet d'afficher des décors très variés et relativement réalistes, qu'il s'agisse de jungles verdoyantes, de montagnes enneigées ou de déserts arides. De plus, Comanche bénéficie d'un graphisme en 640 x 480, mais malheureusement le moteur de jeu n'est actuellement pas assez performant dans sa version Mac, ce qui a pour conséquence de rendre le jeu très lent. Et c'est bien dommage, car cela nuit grandement à sa jouabilité, car même en désactivant toutes les options graphiques, un PowerMac 6100 donne un résultat tout juste satisfaisant, d'autant plus que dans ce cas il devient difficile de bien distinguer tout ce qui bouge à l'écran. La musique qui accompagne les missions est suffisamment stressante pour qu'on la désactive dès les premières secondes. En revanche, les bruitages contribuent bien à l'ambiance des combats. Signalons enfin que chaque fin de mission donne droit à de très belles animations 3D.

EDITEUR : Novalogic • CONFIGURATION MINIMALE : 68030 ou PowerPC, 8 Mo de RAM, Système 7, CD 2x, 256 couleurs. Joystick recommandé. Optimisé PowerMac • TEXTE ET NOTICE : VF.

A condition d'avoir une machine très puissante ou à défaut d'être très patient, Comanche, avec ses 100 missions, devrait satisfaire les amateurs de simulation d'hélicoptère.



1. Cible verrouillée
2. Vitesse
3. Détection infrarouge
4. Contrôle du pas général et des gazs
5. Arme sélectionnée
6. Affichages tactiques
7. Indicateur de danger
8. Paillettes et leurres thermiques
9. Carburant
10. Détection Radar
11. Indicateur de vitesse ascensionnelle
12. Altimètre
13. Compas
14. Horizon artificiel



CyberSpeed

PC CD Windows 95

Ne perdez pas le fil !

CASQUE NOIR

Après une brève introduction, le menu de démarrage vous propose de choisir l'un des trois types de courses possibles : championnat, course libre et contre la montre. Le soft comprenant dix pistes au total, plus quelques niveaux bonus, vous avez de quoi faire. En fonction de votre manière de piloter, vous devrez choisir l'un des vaisseaux vous correspondant le mieux. Tout cela ressemble fort à WipeOut, Hi-Octane ou Slipstream. Hélas ; ça se gâte pas mal lorsqu'il s'agit de jouer, et Dieu sait si c'est important dans le cas d'un jeu. J'écris ça parce que les éditeurs ont quelque peu tendance à l'oublier depuis ces deux dernières années. Figurez-vous que votre vaisseau est attaché sur un rail flottant au milieu de la piste. Du coup, vous ne pouvez quitter le couloir et votre seul rôle consiste à accompagner le vaisseau dans les virages et à tirer des missiles. Un genre de Bobsleigh militaire. L'idée n'est certes pas géniale, mais à plusieurs ce doit être marrant. «À plusieurs, dites-vous ? Ah tiens, on n'y a pas pensé !», répondent en cœur les développeurs. Et puis côté animation, c'est bien pour du Windows 95, mais comparé aux autres produits concurrents sous DOS, ça fait un peu pitié. Bon vous l'aurez compris, on se passera de ce soft sans grand intérêt.

EDITEUR : Mindscape (16) 99 87 58 87 • TEXTE & VOIX : V.F. • NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 • CONFIGURATION MINI. : 486 DX4 100, 8 Mo, CD x2

INTERET 50



Une animation correcte sous Windows 95

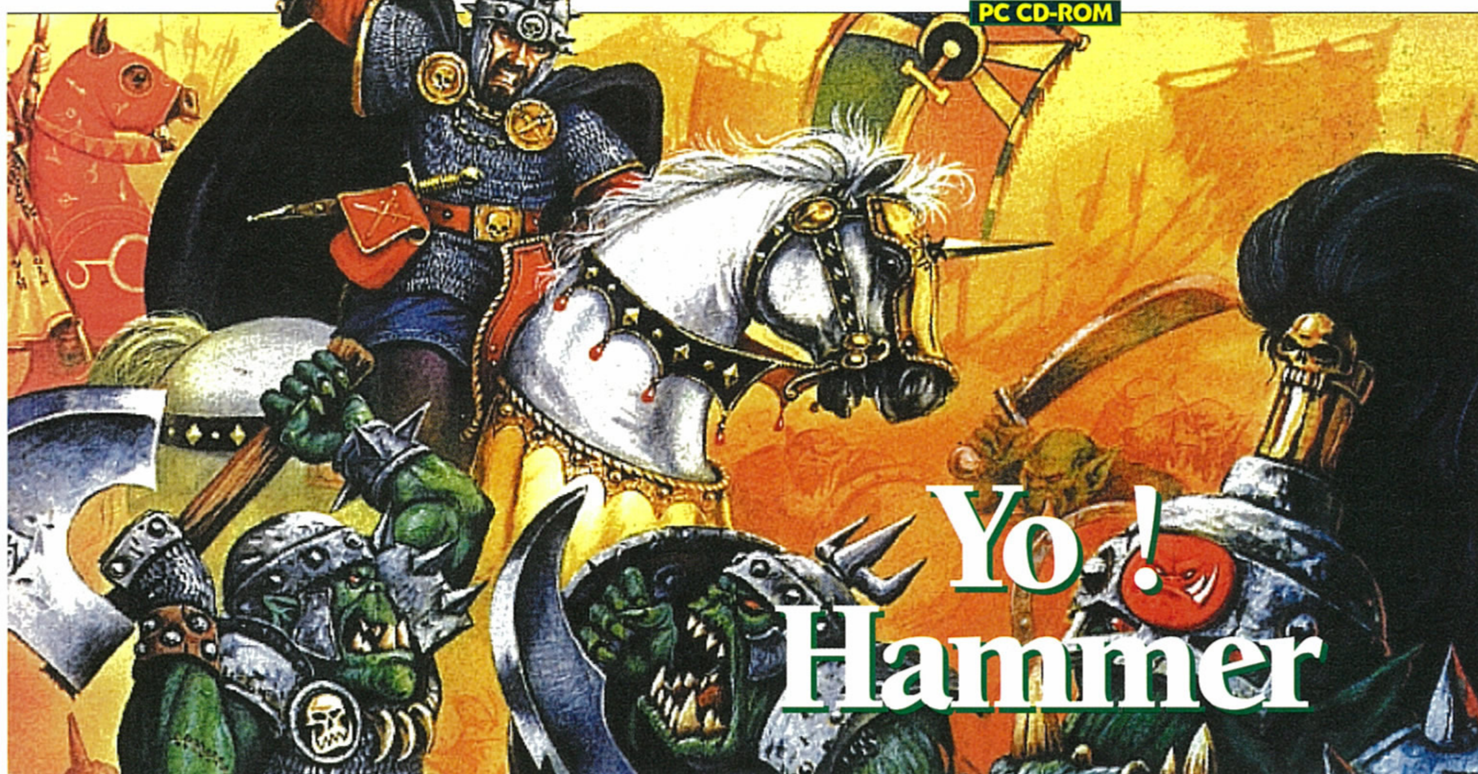
–

Pas de mode multi-joueurs
Un concept inintéressant

TECHNIQUE 50

Warhammer

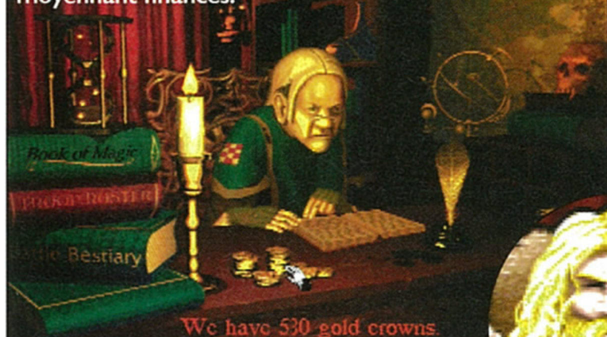
PC CD-ROM



Yo ! Hammer

Les adaptations de jeux de plateau sont souvent très réussies car elles s'inspirent d'un concept bien rodé. Avec Warhammer, Mindscape nous propose un wargame temps réel qui retranscrit intelligemment l'univers original. Dommage, tout le monde ne pourra pas en profiter : ça ne tourne que sur Windows95 !

IANSOLO



Dans la caravane de l'expédition, vous pourrez vous documenter sur l'ennemi et recruter des armées moyennant finances.







Jouvenceaux et jouvencelles, bienvenue dans le Vieux Monde ! Ici, tout n'est que paix et amour. Les hommes, les nains, les elfes des bois et ces crétins de halflings vivent en parfaite harmonie. Mais la menace est bien présente. Je dirai même que la menace est verte. Verte comme un Lemming ? Non ! Verte comme la peau d'un orc ou d'un gobelin. C'est bien simple, passé le territoire des Trolls, soit t'es tout vert, soit tu crèves ! Pendant que ces abrutis de Halflings vont piller toutes les réserves de peinture verte, les humains et leurs copains préfèrent s'offrir les services d'un chef mercenaire : Morgan Bernhardt. Ils lui refilent 500 couronnes d'or pour enrôler des hommes et bouter hors du Vieux Monde les serviteurs du Chaos. La tâche n'est pas aisée, c'est ce que se disait Morgan perdu dans ses pensées avant de tomber la tête la première dans un pot de peinture verte. Dès lors, il n'y a plus qu'une solution. Le Grand Conseil vous charge de la mission en attendant que Morgan se fasse décaper la face au White Spirit.



Le déploiement des unités en début de mission peut grandement conditionner le succès d'une bataille.



Mes archers entourent un Ogre Rat : la partie n'est pas gagnée d'avance !



Des troupes amies viennent régulièrement vous donner un coup de main... gratos.

Euh, Morgan, ça veut pas partir...

Warhammer compte plus de 40 missions, et ces missions sont soigneusement articulées dans une gigantesque campagne qui vous permettra de découvrir les races et les figures légendaires du Vieux Monde. En début de mission, une carte de la région sert à planter le décor. Il n'est pas rare que des personnages non-joueurs vous proposent de s'allier à vous. On est toujours bien content de voir débouler un pack de nains pour grossir sa force de frappe ! Dans tous les cas, il faudra passer par la caravane pour enrôler de nouvelles unités afin de remplacer celles perdues au combat. Vous disposez d'une certaine somme d'argent pour faire vos emplettes, et en cas de succès de la mission vous toucherez votre solde. Warhammer possède par là un petit côté gestion. Mais toutes les unités ne seront pas accessibles directement. Le programme distribue au compte-gouttes les nouvelles armées au fur et à mesure de la progression dans l'aventure. Cela obligera le joueur à prendre soin des unités spéciales (magiciens, machines de guerre) quitte à refaire plusieurs fois une mission pour passer avec le minimum de pertes !



Le scénario de Warhammer est bien ficelé avec de belles séquences intermédiaires.

Games Workshop



le créateur de Warhammer

C'est aux Anglais de Games Workshop que nous devons la version originale sur plateau de Warhammer. Créé à l'origine pour distribuer les jeux de rôles américains en Angleterre, Games Workshop en est rapidement venu à créer ses propres univers. Le but de Warhammer était de réunir les passionnés de wargame et d'heroic-fantasy. Mais on était loin de penser que cette recette allait générer un tel succès. Aujourd'hui GW compte pas moins de 70 magasins à travers le monde entier, et le magazine maison "White Dwarf" tire chaque mois à 65 000 exemplaires ! Je ne vous parle même pas des figurines en plomb représentant chaque type d'unités vendues sous la marque Citadel Miniatures. Ne voulant pas s'arrêter en si bon chemin, GW a ensuite sorti une version futuriste de Warhammer : Warhammer 40000 et une adaptation fort réussie du monde d'Alien : Space Hulk. Nous aurons d'ailleurs à reparler de tout ça puisque Mindscape prépare la version micro de Warhammer 40000.

Dans cette mission, il faut escorter un convoi de chariots, et l'ennemi surgit de toutes parts.





Pendant que la bataille fait rage, des corbeaux volent au-dessus du terrain. Charognards ou magie noire ?





Un wargame en 3D mappée

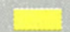
Transposer un wargame qui se déroule sur d'énormes tables de jeu n'était pas chose facile. Mindscape a choisi de représenter les batailles de Warhammer en 3D. En réfléchissant, je ne vois d'ailleurs pas comment ils auraient pu faire autrement. La technique est de bon niveau (textures animées, lissage de Gouraud), et les terrains sont plutôt détaillés avec bâtiments, arbres, ponts... Si l'on peut tourner et zoomer autour des décors, les unités ressemblent parfois à de gros tas de pixels velus et ce malgré une machine rapide (Pentium). Mais ne soyons pas trop mauvaise langue car la qualité du résultat est à des années lumière de bon nombre de wargames, et cela reste jouable. Une autre innovation par rapport à la majorité des wargames est le temps réel. Une fois que vous avez déployé les p'tits gars sur le terrain (phase stratégique de grande importance) toutes les actions se déroulent euh... en temps réel justement. On sélectionne une compagnie, on lui assigne une destination ou une cible, puis on passe à une autre, etc. Quand des unités sont au contact, on peut aussi appuyer frénétiquement sur le bouton d'attaque pour booster leur agressivité. Mais attention, si les mecs estiment que ça tourne mal (trois chevaliers se retrouvent face à un régiment d'orcs noirs, quelques trolls et des chevaucheurs de loups par exemple), ils peuvent décider de prendre la fuite. Si vous n'arrivez pas à reprendre leur contrôle avant qu'ils ne sortent de la carte, ils seront définitivement perdus ! Heureusement, vous pourrez diriger un certain nombre de magiciens possédant des sorts hautement destructeurs (voir encadré). La variété des sorts, des troupes amies et ennemies renouvelle l'intérêt de chaque mission. La difficulté est aussi bien dosée, et il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant de trouver la stratégie gagnante. À ce propos, je ne saurais trop vous recommander de lire la doc et de consulter le bestiaire pour bien comprendre les atouts et faiblesses de chaque unité, c'est là que se situe le vrai intérêt de Warhammer.

GENRE : Wargame fantastique • EDITEUR : Mindscape • TÉLÉPHONE : (16) 99 87 58 87 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIG. MINIMUM : 486/66, 8 Mo RAM, CD 2X, 20 Mo disque dur, Windows 95 obligatoire, carte vidéo S-VGA..

INTERET 79



L'univers de Warhammer est fidèlement transcrit
Temps réel



Jouabilité perfectible
Ne tourne QUE sur Windows95
Pas de jeu en réseau

TECHNIQUE 67



La magie de Warhammer

Les magiciens seront entièrement à la merci des Vents de Magie qui traversent de temps à autre le champ de bataille. Ce n'est que pendant ces orages énergétiques qu'ils pourront lancer des enchantements.

LA MAGIE CÉLESTE : Les magiciens célestes ont accès aux pouvoirs des cieux et commandent à la foudre et au vent. Ex: Lames d'azur (un nuage de lames de rasoir entoure instantanément le magicien qui l'a invoqué. Toute créature s'en approchant prend 4 points de dégâts).

LA MAGIE BRILLANTE : Les magiciens qui vénèrent la rune Aqshy sont des magiciens du feu. Leur magie est faite de flammes et de chaleur, aussi sont-ils très efficaces sur le champ de bataille. Ex: Ouragan de feu (une colonne de flammes est créée. Tout régiment à portée reçoit 4 points de dégâts. Le sort demeure tant qu'il n'a pas été annulé par un magicien adverse).



Ohhh ! un gobelin qui prend feu...

LA MAGIE DE L'AMBRE : Peu de magiciens peuvent s'aventurer dans le pouvoir de l'ambre. Cette magie est la plus sauvage et inhumaine de toutes, elle ôte la raison et fait jaillir la bestialité. Ex : La nuée de l'enfer (des milliers d'oiseaux déboulent de partout et se jettent sur la cible pour la déchiqueter à coups de serres et de bec).

LA MAGIE SKAVEN : C'est une magie noire: c'est la magie du chaos, des démons et de la mort. Seuls les Warlocks et les Prophètes gris y ont accès. Les sorts sont invoqués au nom du Grand Rat Cornu, le père de tous les hommes-rats. Ex : Folie (le Prophète gris peut prendre le contrôle de n'importe quelle unité sur le terrain. Le sort durera tant que le Prophète et la victime seront vivants).

LA MAGIE WAAAGH : Les orcs et gobelins peuvent créer de l'énergie magique quand ils sont en nombre. Ce pouvoir est canalisé via un shaman. Ex : Les poings de Gork (le Shaman balance des flux d'énergie avec ses bras. Les victimes sont projetées en l'air et endurent de une à six fois 6 points de dégâts).

Si vous avez Windows95 et 8 Mo de RAM (oh, le vieux pléonasme !), vous pourrez équarrir du gobelin dans les contrées sauvages de Warhammer. Moins bien que la version plateau, Warhammer demeure intéressant pour les néophytes.

"Avec WingMan, j'ai tout sous contrôle. C'est géant!"

Billy Mather
Combattant Suprême du Cyberspace

- *Explose tout avec des boutons bien placés qui ne glissent pas.*
- *Enfin une prise qui accroche vraiment.*
- *Une base lourde qui ne dérape pas.*
- *Facile à connecter sur port jeux 15 broches.*
- *Un câble qui a la bonne longueur.*
- *Un an de garantie par le leader mondial du pointage.*



Wingman™ *Vous offre un contrôle de puissance pour de meilleures performances.*



Wingman™ Extreme *Le top des performances et du pilotage dans le Cyberspace.*

WINGMAN™ EXTREME.

Le préféré des guerriers de l'ordinateur partout dans le monde. Avec Logitech, le jeu prend une autre dimension. Vous trouverez WingMan chez Carrefour, Interdiscount, FNAC, Boulanger, Connexion, Auchan et au B.H.V. ou en appelant **Logitech au (1)34 21 98 88, Minitel 3615 LOGITECH.**



Separation Anxiety

PC CD-ROM

Un jeu de Comics



Cette nouvelle adaptation des Marvel Comics sur ordinateur met en scène Venom et Spiderman au sein d'un jeu de combat d'une qualité franchement moyenne.

INTERET	50



Le graphisme

L'animation
La jouabilité

TECHNIQUE	60

LORD CASQUE NOIR

A l'époque des guerres secrètes organisées par le redoutable Beyonder, Spiderman découvre une machine à fabriquer des costumes. En l'actionnant, il se retrouve vêtu d'une combinaison noire plutôt bizarre. Elle est en effet vivante et très sensible aux ultra-sons. SpiderMan décide donc de s'en séparer... Bon, j'abrège. Le fameux costume se retrouve dans une église et tombe dans les mains d'Eddie Brock, un journaliste qui ne peut pas blairer l'Araignée. Journaliste méchant + combinaison méchante = Venom qui veut buter Spider-Machin. Au fil des BD, et de l'Araignée (ahah), Venom finit quand même par se ranger aux côtés de son ennemi pour lutter contre la vermine. Le principe emprunté ici n'est pas celui du combat en face-à-face, comme Street Fighter, mais du combat de rue : vous devez avancer dans des rues et des bâtiments infestés de Superméchants. À moins d'être un inconditionnel des Marvel, difficile d'accrocher. Ce jeu de combat pour Windows 95 n'est pas très convaincant. Même si le graphisme est plutôt réussi, l'animation est saccadée et la jouabilité moyenne. Bref, rien de bien terrible.

EDITEUR/DISTRIBUTEUR : Acclaim • TEXTES ET VOIX : VO, 1 joueur • CONFIG : Windows 95

Comment peut-on arriver à gâcher l'adaptation sur ordinateur d'un thème aussi porteur que les BD Marvel Comics ?

Turrican

PC



PINKY

Après notre test de Sensible World of Soccer du mois dernier, c'est aujourd'hui un logiciel du nom de Turrican qui va alimenter notre rubrique "Nostalgie". Comme SWOS, Turrican est un soft qui a fait les beaux jours de l'Amiga. Avec son scrolling hyper-fluide, son armement des plus variés et son action ininterrompue, ce shoot'em up présentait à l'époque des arguments incontournables. Mais à l'heure des Doom et autre Dark Forces, à l'heure des Fire Storm, qui a envie de se plonger dans un jeu d'arcade 2D à scrolling horizontal ? Peut-être certains d'entre nous, et à ceux-là je garantis un plaisir total avec Turrican. Mais techniquement, le bougre accuse quand même salement son âge...

EDITEUR : Funsof • DISTRIBUTEUR : Funsoft
TÉLÉPHONE : (1) 41 86 05 05 • CONFIG MINI : 486DX33

INTERET	75	TECHNIQUE	50



Expect No Mercy

PC CD-ROM

C'est dans le titre !

COOLI

La seule bonne idée des développeurs du soft est de nous prévenir d'avance. N'attendez aucune pitié, ils nous ont fait la totale dans ce sous-remake de Mortal Kombat à la sauce Windows. Avalanche de clichés pour un scénario bidon, jouabilité moyenne avec superposition des personnages (ce qui doit sûrement constituer le must pour un jeu de combat). De plus, ceux-ci ont un aspect des plus craignos qui sent bon le sous-produit de série B. Jeu dans le jeu involontaire, on se prend à attendre de découvrir quel sera le prochain adversaire, tellement ils sont ringards. Dommage que les développeurs n'aient voulu produire là qu'un pastiche, car mis à part la jouabilité et l'aspect des combattants, le design est relativement bien soigné : des séquences vidéo viennent introduire le pseudo-scénario, etc. Hélas pour eux, lorsque l'on compare le tout à un Mortal Kombat III, il n'y a pas photo ! Vous l'aurez compris : Expect No Mercy n'apporte rien au genre et ne laissera aucune trace mémorable si ce ne sont les fous rires de Léo et de moi-même constatant combien les mouvements des combattants sont ridicules... Signalons que le jeu tourne sous Windows 3.1 et 95.

EDITEUR : Microforum • TEXTES ET VOIX : VO

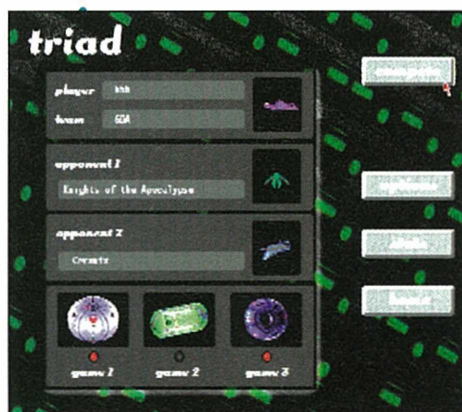
INTERET	30

Bonne animation sous Windows



Complètement ringard
La jouabilité
Le design des personnages

TECHNIQUE	70



Locus

PC CD-ROM

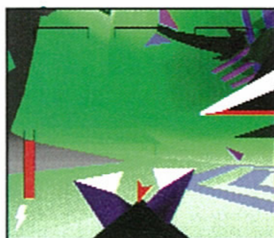
Lacustre, oui !



COOLI

Dans un scénario aux relents de préhistoire du jeu vidéo, Locus vous invite à participer à un sport futuriste se pratiquant par vaisseaux interposés. Vous serez donc propulsé dans une arène avec pour principaux objectifs de vous saisir d'une balle, de détruire vos adversaires et de marquer des buts. Vous serez ainsi opposé à deux autres équipes tout au long de différents types d'arènes. Le tout est en 3D avec lissage de Gouraud. Excepté le design techno-fluo-cyber-merdique qui est un vibrant hommage à l'œuvre de maître Gerbos, c'est à peu près le seul aspect positif de ce jeu inintéressant au possible. En shareware, on aurait pu dire sympa (et encore !), mais là... Arrgh ! Bref, inutile d'y aller par quatre chemins, ce soft tournant à la fois sous DOS et Windows 95 avec option multi-joueurs est vraiment le meilleur moyen pour GT Interactive de nous rappeler que le 1er avril n'est pas si loin. Malheureusement, dans le cas présent, ils ont de l'avance et la plaisanterie ne fait pas rire !

EDITEUR : GT Interactive Tel : (1) 53 68 1 0 10 STANDARD : PC CD-Rom • CONFIG MINI : 486Dx2-66, 8 Mo, Windows95 ou Dos, Carte Vesa 512ko





INTERET 30

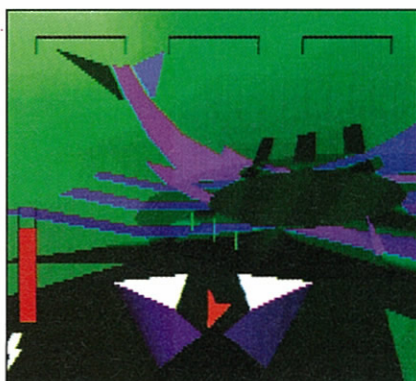


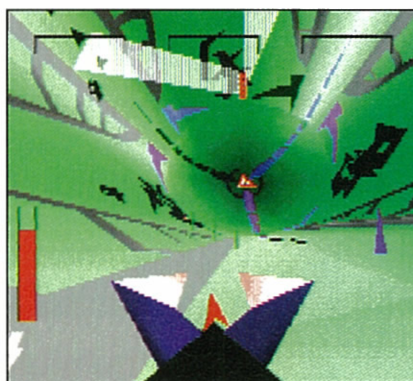
Il y a des couleurs
Option multi-joueurs



Inintéressant et chiant
L'aspect cyber-fluo-dégueuli

TECHNIQUE 60





Shadow Wraith

MAC CD-ROM

TIBÉRIUS

Dans Shadow Wraith, vous dirigez un petit vaisseau qui se déplace d'écran en écran dans un labyrinthe. Au cours des 20 niveaux, votre CyberFighter aura un armement de plus en plus puissant afin de combattre les ennemis qui eux deviennent de plus en plus coriaces. Vous aurez également à trouver des clés ou manœuvrer des interrupteurs pour ouvrir certaines portes et accéder à la sortie du niveau. Shadow Wraith est fort bien réalisé, avec un graphisme soigné et des musiques qui collent bien au jeu. Cependant les niveaux ne sont pas assez variés et on s'ennuie très rapidement. (La démo se trouve sur le CD de Joystick n° 66).

EDITEUR : StarPlay • CONFIGURATION : 68030 (68040 ou PowerPC recommandé), Moniteur 13" en 256 couleurs, 4 950 Ko de RAM (6200 Ko recommandés), lecteur CD 2x, Système 7, 15 Mo sur disque dur (optionnel). Optimisé PowerMac.

INTERET 50 TECH 75



The ultimate Doom

MAC CD-ROM

TIBÉRIUS

The Ultimate Doom n'est pas, comme on pourrait presque le penser, la suite de Doom II. En fait, il s'agit des trois premiers épisodes de la version complète de Doom I enrichie d'un quatrième épisode (Thy Flesh Consumed), ce qui fait en tout une quarantaine de niveaux. Le CD ne contient qu'une trentaine de Mo. Id Software aurait pu en profiter pour mettre quelques WAD supplémentaires. Dommage ! À réserver donc aux fanatiques de Doom ou à ceux ne possédant pas encore ce classique.

INTERET 75

TECH 77

EDITEUR : Id Software
CONFIGURATION: 68040 ou PowerPC, Moniteur 13" en 256 couleurs, Système 7, lecteur CD 2x, 8 Mo de RAM (12Mo recommandés), 17.5Mo de disque dur. Optimisé PowerMac.

Terminator
The Future Shock

PC CD-ROM

Terminator ticoli



Après tant de clones, quand on teste un jeu "à la Doom" on part avec un a priori négatif. Eh bien, on peut dire que Bethesda Softworks nous a bien bluffés. Terminator : The Future Shock n'a rien à envier à ses illustres prédécesseurs, tant sur le plan technique que pour l'intérêt et la jouabilité. J'irai même plus loin : aujourd'hui, TFS innove sur pas mal de points.



Avec Terminator, la menace arrive de toutes parts y compris du ciel. Levez souvent le nez en l'air pour vérifier qu'un de ces hélicos n'est pas en train de vous tomber dessus !

IANSOLO

Alors, si j'ai bien tout compris, vous m'envoyez dans le passé pour buter la mère de l'autre avant qu'il soit né..." " Nan, nan, nan ! Ça c'était le premier." "Bon alors, je capte plus rien, c'est quoi le contrat, exactement ?" "Dis donc, t'es sûr que c'est le mec qu'il nous faut ? Il a pas l'air bien dégourdi çui-là" SSSSCHH-LOUUUFFF ! "Tu as raison, on va en essayer un autre... Suivaaant !" "Bonjour, je viens pour la petite annonce de clone de Doom. Expliquez-moi la mission pour voir si c'est dans mes cordes." "Eh bien mon gars, ça se passe dans le futur. 2015 pour être précis. On a choisi cette date parce que seulement 3 % des scénarios de jeux se déroulent en 2015. Un secteur porteur. Et puis aussi pour les droits dérivés du film "Terminator"... "Terminator", évidemment tu connais ?" "Non, je connais pas. En revanche, en stock j'ai Blade Runner, Alien, Star Wars, le Cobaye..." "Oh là, oh là ! on se calme. Non, tu vois, notre truc à nous c'est Terminator. On a déjà fait un soft sur le sujet il y a quelque temps : Terminator Rampage. Mais c'était pas génial. Alors, cette fois-ci, on veut vraiment un truc qui arrache la tête." "Ouais, ouais, ah ah ah ! le mec, avant toi il avait pas bien compris, alors

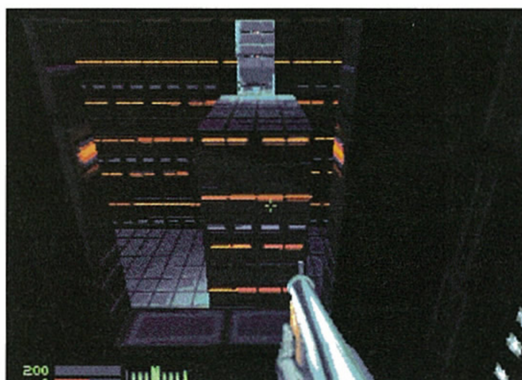
on lui a arraché la tête." "Non, écoute Max, l'emmerde pas, il a l'air bien ce p'tit gars. Alors pour Terminator t'aurais pas des fois une routine 3D qui pourrait faire l'affaire ?" "Beeeeuhh, non. Des routines j'en ai pas, mais l'autre jour avec les copains, on a hacké sur SkyNet. Y a bien un moteur 3D avec gestion des lumières genre ray-tracing. Avec la souris, tu bouges la tête, et avec l'autre main tu te déplaces. J'sais pas si ça déjà été fait, mais c'est vachement cooool. Si vous avez une bécane, je peux vous faire voir." "Hééé Max, tu peux virer les autres. Je crois qu'on a trouvé."

Le Xngine™

Comme vous venez de le constater, Bethesda ne lésine pas sur les moyens quand il s'agit de donner une suite à sa licence Terminator. Pour cause, depuis "Terminator Rampage", de l'eau a coulé sous les ponts et les Dark Forces ont succédé aux Doom, vite supplantés par des Hexen et autre Witchaven. Pourtant, tous ces softs ont en commun le même type de moteur 3D. Attention, j'en entends déjà qui commencent à hurler, je veux pas dire qu'ils tournent avec le même moteur mais ils sont basés sur le même principe. Prenez les ennemis, par exemple. Dès que vous vous approchez un peu, ça pixellise à mort. Et c'est normal, parce que les ennemis ne sont pas en vraie 3D, ils sont gérés par des sprites. D'ailleurs, pour les décors, c'est aussi magouille et cie, mais ne rentrons pas dans les détails. Avec TerminatorFS, Bethesda utilise une technologie qu'on trouve d'habitude dans les simulateurs de vol, c'est-à-dire un véritable moteur en 3D. Pour simplifier, on pourrait dire que le Xngine se rapproche plus d'un Descent ou d'un Mechwarrior2 que d'un Doom. Évidemment, ça vous fait une belle jambe, mais je pourrais vous faire remarquer que, ici, la jambe, c'est des vrais polygones texturés et articulés de surcroît. Vous comprendrez alors mieux ma surprise pendant les premières minutes de test. Le sale petit Walker qui est en train de me balancer des prunes-laser est un véritable objet 3D articulé. Ses petits copains T1000, T2000, hélicos, droïdes, etc. sont aussi en vrai 3D. Et je vous parle même pas des éléments du décor qui sont aussi en vrai machin. Pour une fois qu'on peut tourner autour d'une caisse sans qu'elle ne se mette à tourner elle aussi, il fallait le relever. Mais je sens que certains d'entre vous restent encore sceptiques. C'est pourquoi je vais effectuer devant vos yeux le test dit "de la grenouille". Prenons le mignon walker de tout à l'heure. Avec ma mitrailleuse lourde, je vais opérer délicatement entre les oreilles. Vooilàà ! La partie supérieure du walker a explosé, mais pas les jambes. Si je bouge, les petites pa-pattes du walker décapité se mettent en mouvement. Bref, le walker est "mouru", mais les

tips

- **Profitez des éléments du décor pour avancer au maximum à couvert. En entrant dans une zone vierge, tournez la tete pour repérer les droides verts. Utilisez les immeubles éventrés pour prendre les hélicos en embuscade. Détruisez le mobilier avec la barre de fer pour récupérer des munitions.**

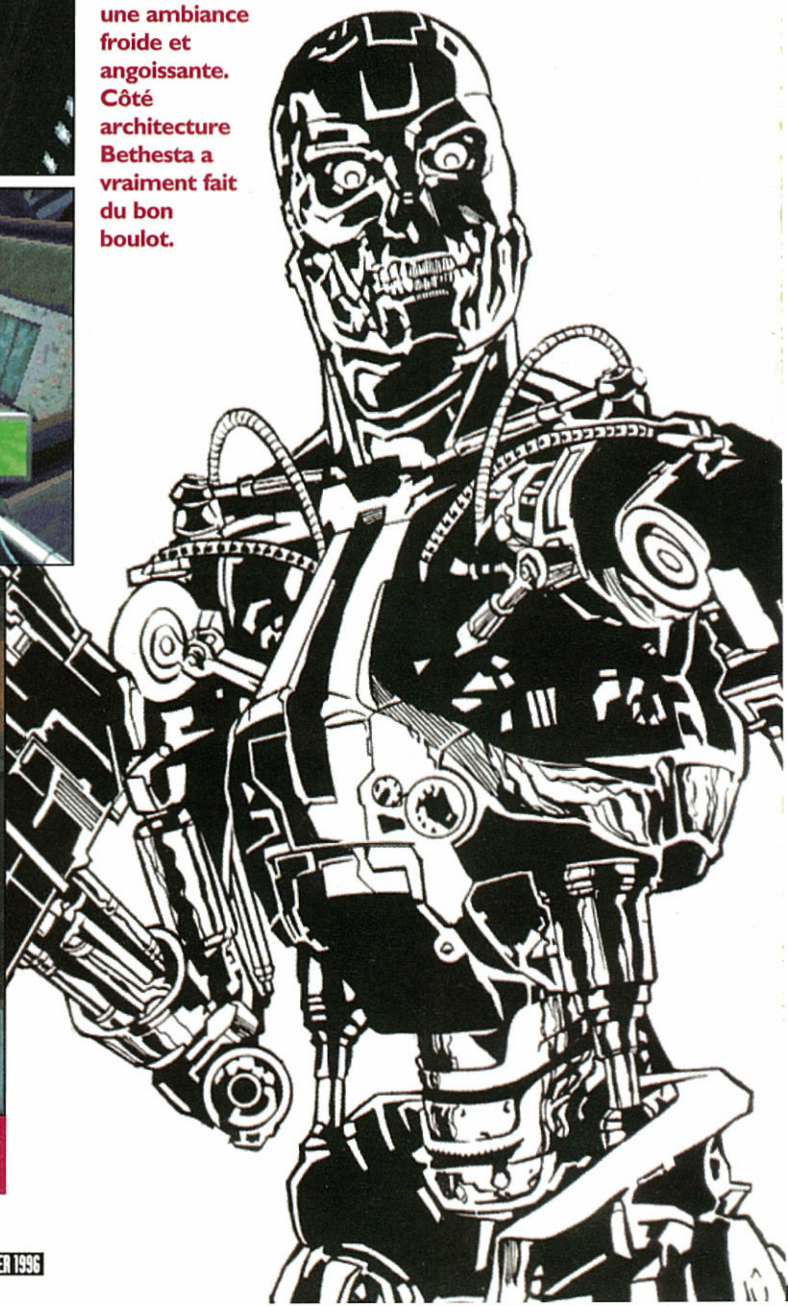




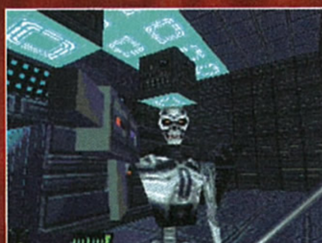
Bien que la palette des couleurs tourne souvent autour des gris, les décors sont beaux et variés. Les textures sont très très bien réalisées et permettent de naviguer dans une ambiance froide et angoissante. Côté architecture Bethesta a vraiment fait du bon boulot.



Pour la première dans un Doom-like, le décor mais aussi les ennemis sont entièrement en 3D mappée et articulée. Franchement ça jette !



17 ARMES RECORD À BATTRE



La barre en acier
Peu efficace face à un Terminator mais elle permet de détruire des éléments du décor pour récupérer des bonus cachés sans dépenser de munitions.



Le lance-roquettes
Seule arme permettant de tuer un Terminator du premier coup. Les munitions sont rares. Le moteur 3D de TerminatorFS gère le recul pour ce type d'arme !



L'Uzi
Arme à répétition, l'uzi permet de tirer des rafales courtes mais rapides. Un peu léger quand même face aux gros bills.



Le fusil laser
Un écran zoom à infrarouges permet de viser dans l'obscurité. Bonne puissance, cadence soutenue : le must pour un tireur d'élite embusqué sur les toits.



Le fusil d'assaut
Il peut tirer en rafales et rappelle l'arme de l'armée américaine : même look, même bruit très caractéristique. Mais en-deçà de la puissance de feu nécessaire en 2015 !



Le canon laser
Version lourde du fusil laser. Idéal pour blaster de loin les walkers et autres hélicos en extérieur. Efficace aussi pour donner l'assaut à des bâtiments.



La mitrailleuse lourde
Vous suez à cause de son poids, mais elle présente un argument de poids. On en redemande... tant qu'on a des munitions !



Le pistolet plasma à phase

Les armes plasma à phase

Les armes plasma à phase sont déclinées en plusieurs puissances : le pistolet, le fusil, le canon. Ces armes plasma permettent de concentrer une véritable dose d'énergie sur le point d'impact. Les armes plasma à phase se rechargent avec des munitions spéciales. Pour plus d'informations vous devez contacter Tekao 20850-4304 Maryland. Commandes groupées possibles.



Le fusil canon scié
L'arme classique, avec les effets graphiques habituels. Efficace quand on ajuste bien le tir, mais temps de rechargement trop long pour les zones surpeuplées.



Le fusil plasma à phase



Le lance-grenades
Permet de propulser les grenades à main en pleine poire de l'ennemi. L'absence de mire n'autorise pas une visée précise.



Le canon plasma à phase

La famille des armes à dispersion
Les grenades et autres cocktails molotov peuvent être utilisés en même temps qu'une autre arme grâce au bouton droit de la souris. On peut, comme dans Dark Forces, balancer son joujou plus ou moins loin en visant plus ou moins haut (mais attention à l'effet boomerang à cause du vent). Par ordre de puissance et portée décroissante, on a : le cocktail molotov, la bombe pipe, la grenade, la bombe Canister et la charge Satchel.

jambes continuent de bouger indépendamment du corps. Comme la grenouille. CQFD.

Los Angeles, année 2015

Avec Dark Forces, il faut dire que l'on avait droit à un scénario en béton. Difficile de se rater avec un sujet aussi mythique. Eh bien, le brave petit Terminator, il a déjà fait deux films. Une bonne source d'inspiration pour trouver des idées de décors, de missions ou de streums. Effectivement, Bethesda ne s'est pas raté, et l'ambiance graphique et sonore de TerminatorFS devrait vous replonger dans l'esprit des films. Les décors restituent un Los Angeles ravagé par la guerre : immeubles écroulés, voitures en feu, charniers remplis de squelettes humains et même un landau défoncé. C'est que l'ordinateur mondial SkyNet a klonké, et il procède à l'élimination systématique de la race humaine. Pour les amis de John O'Connor, la vie est une lutte incessante contre des robots toujours plus sophistiqués : les Terminators. J'aurais bien voulu vous dire que vous êtes le beau-frère de John et que vous avez fait les guerres spatiales, mais la réalité est plus banale. Déporté dans un camp



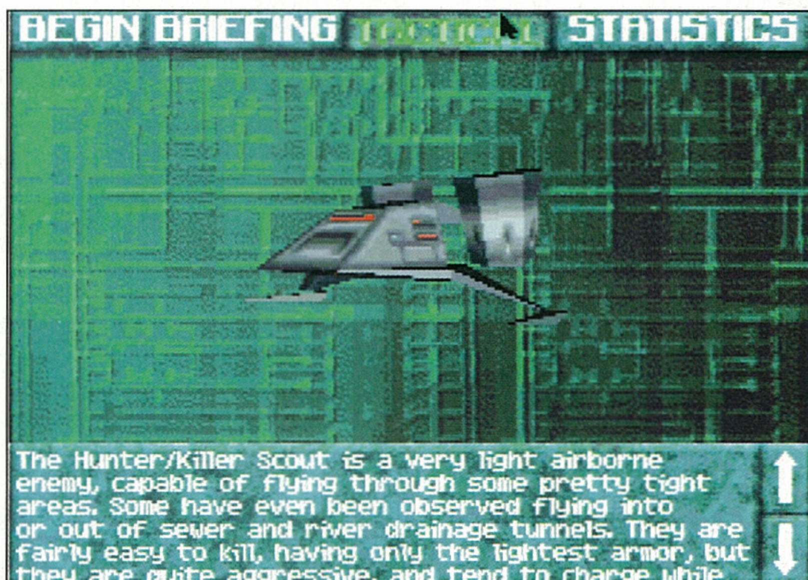


Pas de clefs à récupérer pour franchir un niveau. En revanche, vous aurez à faire avec quelques interrupteurs et leviers. Des pans entiers du décor peuvent se déplacer, comme dans Dark Forces.

de la mort, vous êtes libéré par un rebelle qui meurt lors de l'évasion. Perdu au milieu des décombres, traqué par les machines, vous devez rejoindre la résistance, votre seule chance de survie. Mieux, au cours de 17 missions, vous allez donner un coup de main à ces braves gens. C'est vrai, vous voulez vous faire bien voir : la sœur de John est drôlement gironde !

Un soft complet

La première mission de Terminator m'a fichu une grande claque. Tous les ingrédients qui font l'originalité de TFS y sont réunis. D'abord, on est en extérieur, ce qui est assez rare dans les Doom, mais surtout les décors sont vraiment exploités par le scénario. Les hélicos patrouillent dans le ciel, les droïdes de défense se planquent derrière les murs, les walkers vous chargent dans les rues. Les bruitages bien stressants évoluent d'une zone à l'autre. C'est bien simple, on est content de pouvoir se mettre à couvert derrière les décombres en attendant d'avoir récupéré suffisamment de matos. En permanence, on tourne la tête de tous les côtés pour repérer les ennemis, tout cela d'un simple mouvement de la souris. Car TFS s'est permis de revisiter la sacro-sainte interface inaugurée par Doom. On peut toujours courir, sauter, se baisser, avancer latéralement, mais les actions sont réparties entre la souris (orientation de la tête et de la





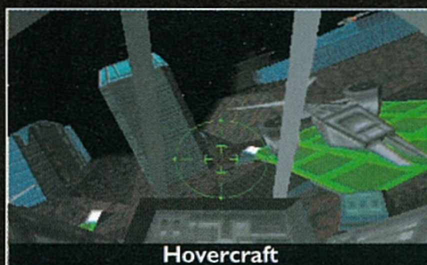
Le briefing en début de mission est très clair. Vos amis rebelles vous fournissent le maximum d'informations. Vous pouvez en outre consulter des écrans tactiques sur le type d'ennemis en présence.

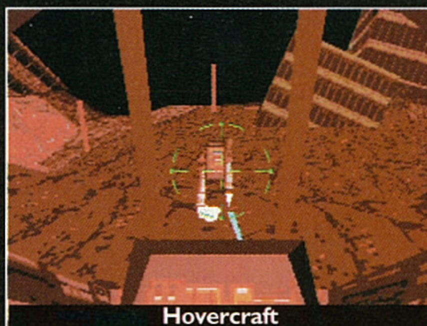
A PIED, EN JEEP ET EN HOVERCRAFT


Jeep


Jeep


Jeep

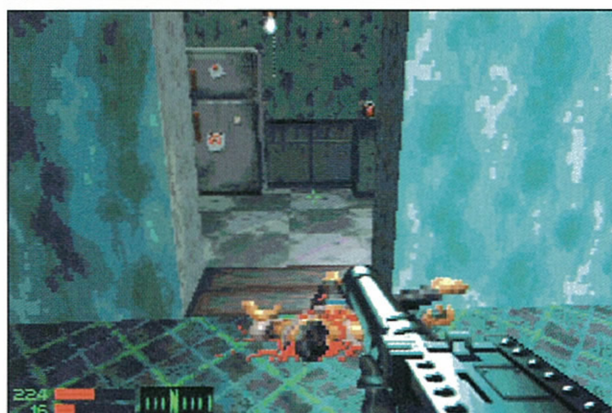

Hovercraft


Hovercraft


Hovercraft

On avait eu droit à des simulateurs de véhicules dans CyberMage testé le mois dernier. Mais TerminatorFS pousse le bouchon beaucoup plus loin. Les deux simulateurs offerts (jeep et Hovercraft) sont vraiment réussis, surtout la jeep. Pour preuve, j'ai eu beaucoup de mal à écarter Casque Noir de ma machine pendant le test : le bougre voulait me piquer le volant ! Bethesda a compris que son moteur 3D pouvait se décliner à toutes les sauces. Du coup, ils nous préparent un jeu de bagnoles et un simulateur spatial !





Si une partie importante des décors est en extérieur, on pourra aussi pénétrer dans les bâtiments qui sont très détaillés.

marche, tir de l'arme et du type de grenade sélectionnés) et le clavier (le reste). Rassurez-vous : en dix secondes, on maîtrise la manip, et au bout de cinq minutes on se demande pourquoi les autres ne font pas pareil. Ma mission est claire : je dois passer par un hôtel en ruines pour retrouver ma jeep. Je progresse dos au mur dans un escalier en ruines en enjambant les gravats. Les mouvements rapides de ma tête me permettent de repérer les droïdes avant qu'ils ne se fassent exploser à ma portée. Sur le toit de l'hôtel, je dégomme deux hélicos. Je fais l'acrobate à 30 mètres du sol sur une poutrelle d'acier pour accéder à l'immeuble d'en face. Le coin est infesté de walkers, et mon armure en kevlar commence à fatiguer. Pas de panique : au fur et à mesure que je progresse, je trouve des recharges et de nouvelles armes. Si j'assure, ça va être la fête : je pourrai conduire une jeep à tourelle... Difficile de résumer en quelques lignes l'intérêt de TerminatorFS. Les décors en extérieur permettent de se déplacer librement, et la progression semble moins linéaire que dans les Doom où on va toujours de l'avant. D'un autre côté, Bethesda a su éviter le piège d'une trop grande complexité. Les briefings sont détaillés, et on peut disposer d'indications pendant l'action : ça évite de trop se paumer. La densité des ennemis est aussi moins élevée que dans les jeux de ce type. Du coup, on les travaille avec style grâce à une batterie d'armes très complète et il faut remarquer qu'ils sont particulièrement coriaces au fur et à mesure des missions. (Une petite parenthèse pour signaler que cette version ne permet pas le jeu en réseau, mais qu'une extension est prévue. Décidément, je n'aimerai jamais les gens du marketing !). Il n'y a pas non plus

Comme on contrôle la position de la tête avec la souris, on passe son temps à regarder dans toutes les directions, comme dans la vie réelle. Le scénario et les décors exploitent au mieux cette caractéristique.



Les quatre premières missions

1 - L'évasion



Vous venez d'être libéré d'un camp de la mort, mais votre sauveteur meurt dans vos bras en vous laissant vous débrouiller tout seul. Vous allez devoir trouver l'hôtel Tiki, le nettoyer et monter sur le toit. En enjambant le vide par une frêle passerelle, vous pénétrez dans un immeuble de bureaux infestés de racaille. En bas, vous attend une jeep pour mettre les bouts.

2 - Rallier la base des rebelles



Dans cette mission, vous pilotez une jeep. Il va falloir trouver l'accès à l'autoroute dans la ville dévastée. Des tanks, des walkers et autres hélicos vous permettent de tester l'efficacité de votre tourelle laser et lance-missiles. Au Nord, vous rejoignez le quartier général de la résistance où vous attend une soupe bien chaude.

Comme dans Dark Forces, vos talents d'acrobate seront mis à rude épreuve : attention de ne pas tomber dans le broyeur !



Bethesda a soigné le moindre détail du Los Angeles du futur.



3 - Le camp de la mort



Dans un niveau gigantesque, vous partez à la recherche du camp de la mort. Une fois le mécanisme d'ouverture découvert, vous fouillez les baraques pour libérer les prisonniers. Premières rencontres avec des T1000. Vous vous échappez par les égouts et rejoignez la jeep par une issue détournée.

4 - Piratage d'un Hovercraft ennemi



En coupant par les collines, vous êtes à la recherche d'un Hovercraft ennemi abattu par les copains. La zone est bourrée de cratères radioactifs : restez sur les hauteurs et gardez un œil sur votre compteur Geiger ! Vous transportez un système de piratage qui doit vous permettre de reprogrammer l'hovercraft au bénéfice des rebelles. Vous pourrez piloter l'Hovercraft dans la mission 5.

d'énigmes retorses, et les mécanismes à utiliser sont simples (interrupteurs). En revanche, le jeu évolue constamment grâce à des missions aux objectifs variés. Ce n'est pas tous les jours que l'on conduit et vole dans un Doom ! Version réseau séparée.



GENRE : Doom/Aventure • EDITEUR : Bethesda • **DISTRIBUTEUR** : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : anglais • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIGURATION MINIMUM : 486/66 avec 8 Mo de RAM, 20 Mo sur le dur, CD2X, Pentium recommandé.

TerminatorFS est moins orienté action pure que la série des Doom. C'est davantage un simulateur, et pour le coup on a vraiment l'impression d'être dans le Los Angeles du futur tel qu'on le voit dans le film. Grâce à sa technique impressionnante (Pentium préférable) et une ambiance réussie, TFS devrait vous donner votre pesant de sensations.

INTERET 90

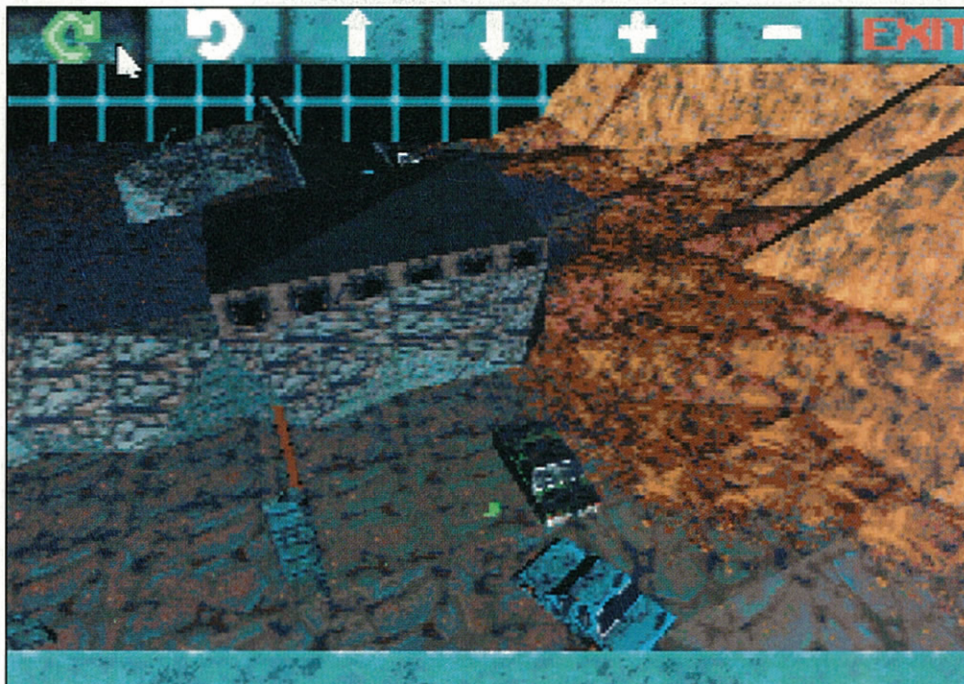


On se croirait dans le Los Angeles du film
TFS renouvelle le genre
Tout en vraie 3D : décor, ennemis articulés
Musique et bruitages

−

Carte 3D peu exploitable
Chargements quand on entre dans les bâtiments
Version réseau séparée

TECHNIQUE 92

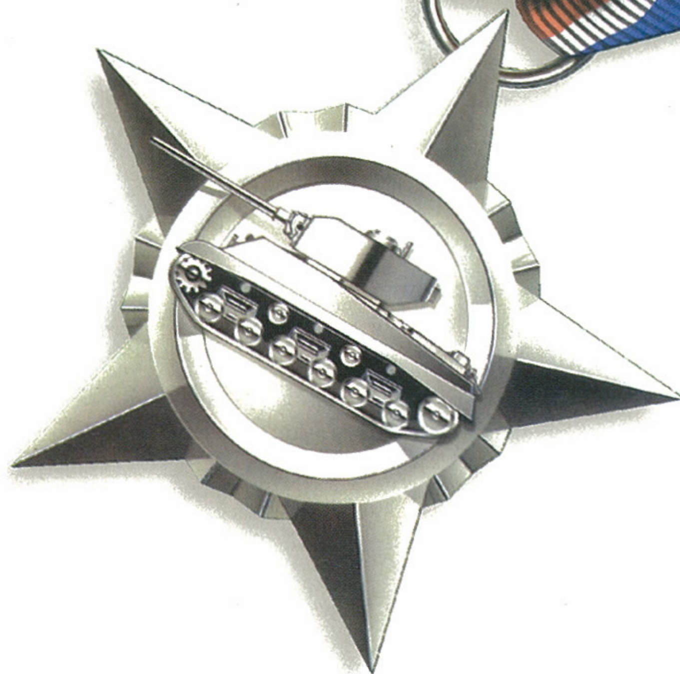


L'auto-mapping est très impressionnant car entièrement en 3D mappée. On peut tourner autour et zoomer, mais le facteur de zoom arrière étant trop faible, cette carte s'avère peu exploitable.

Allied General

PC CD-ROM

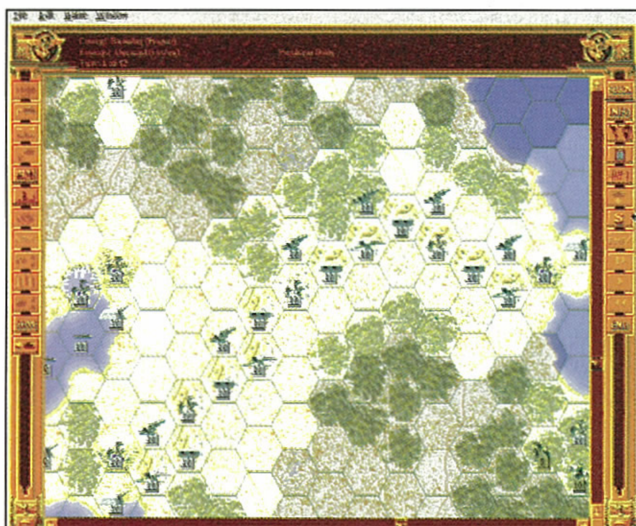
Du côté de chez Patton...





Vous vous sentiez coupable à l'idée d'avoir virtuellement servi dans l'armée d'une abomination à petite moustache ? SSI vous permet cette fois de vous racheter en exterminant du "Hun".

COOLI



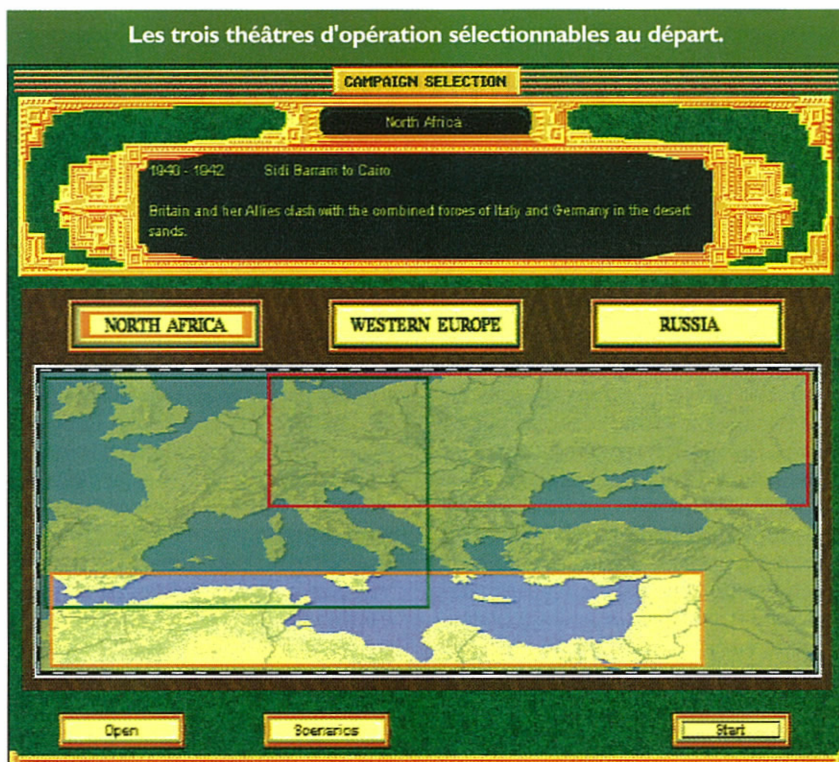
L'invasion de la Finlande, premier scénario côté Sov, n'est pas une maigre tâche : admirez le rideau défensif !

Panzer General a connu le succès que l'on connaît car il était l'un des rares wargames alliant si bien esthétisme et accessibilité. Comme le jeu en lui-même était passionnant, il n'a en effet pas fallu longtemps avant qu'il ne devienne incontournable pour les wargamers Pcistes ! Avec Allied General, SSI a désormais pris un tournant à 90 degrés et a entamé ce qu'il serait légitime d'appeler des grandes manœuvres. Premier point, la réussite du premier volet a engendré la création d'un label, la "Five Stars Series". C'est donc tout naturellement que viendront se profiler à l'horizon d'autres softs à base du même cocktail alléchant. Enfin, c'est à Halestorm que SSI a confié le développement d'Allied General. Une information qui prend son importance lorsque l'on sait qu'Halestorm a developpé une interface C++ favorisant les développements simultanés sur PC et MAC. Conséquences directes : la version Powermac devrait suivre d'ici peu, et Allied General tourne désormais sous Windows (3.1, 95). Côté business, cette décision permet à la compagnie de réduire ses dépenses publicitaires en n'orchestrant qu'une seule campagne.

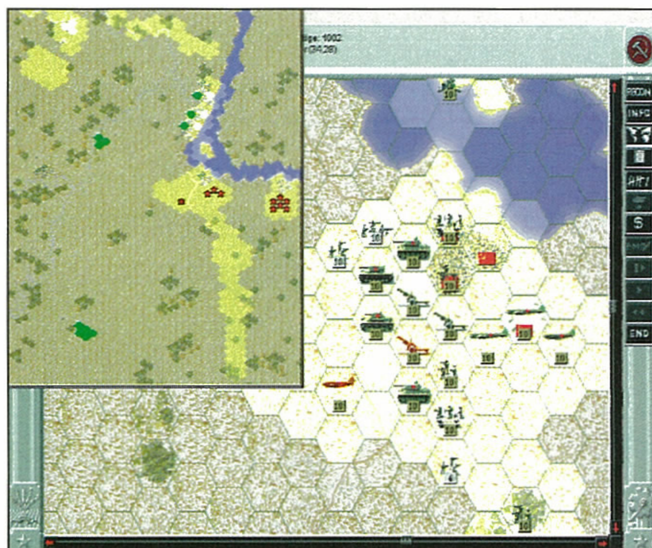
Optimisé, ben pourquoi ?

Pourtant, côté utilisateur, elle est accompagnée d'effets pervers. Ainsi notre première impression ne peut être teintée que de déception puisque, si PzG tournait relativement bien sur un 486DX33, Allied General nécessite désormais une bécane béton pour un confort d'utilisation maximal ! Preuve

Les trois théâtres d'opération sélectionnables au départ.



en est les recommandations figurant sur la jaquette. La version langue de bois (comprenez config minimum) s'articule désormais autour d'un 486/66, 8 Mo Ram, lecteur CD double-vitesse et une carte S-VGA 1 Mo Ram. Vous l'aurez compris, c'est plutôt vers la configuration recommandée qu'il faudra se tourner... Quelle est-elle ? Accrochez-vous... Pentium, 12 Mo Ram, lecteur CD quadruple-vitesse et carte S-VGA 1 Mo accélératrice sous Windows. Une aberration pour un produit ne contenant pas une once de 3D, qui nous fait espérer qu'Halestorm ne développera jamais son clone de Doom (d'ailleurs, ils doivent attendre le P28), et un gros carton rouge pour SSI qui a sacrifié les possesseurs de petites configs sur l'autel de l'amortissement. Concrètement, cela se traduira donc par des ralentissements (surtout si vous laissez les anims et n'avez qu'un double-vitesse) et un scrolling saccadé pour certains. Insupportable lorsque l'on sait que la justification de ce changement est le fait de pouvoir désormais balader sa carte stratégique, la fenêtre des caractéristiques des unités aux quatre coins de l'écran. Pas besoin d'en dire plus, on a changé là une formule qui gagne. Heureusement, il est tout de même possible de faire contre mauvaise fortune bon cœur en augmentant la résolution afin de dévoiler une plus grande partie de la carte. Parallèlement, certains problèmes techniques existent : obligation d'être en 256 couleurs, quelques drivers CD non reconnus et phases de transition lentes entre les scénarios. Notez que le tableau n'est pas aussi sombre, puisque ces problèmes restent "marginaux", et dans 99 % des cas vous ne devriez en rencontrer aucun. De plus, Halestorm a déjà annoncé la sortie d'un patch (ou v1.1) corrigeant ceux-ci. Ces précisions étant faites, il est tout de même difficile d'en vouloir davantage à SSI puisque, si vous disposez de la configuration nécessaire, Allied General est aussi alléchant que son prédécesseur. Après les habituelles images d'actualité de l'époque (mieux réalisées), vous serez confronté aux mêmes choix : vous lancer dans une campagne, ne faire qu'un des 39 scénarios ou jouer par e-mail. En mode "campagne", vous pourrez choisir entre les trois théâtres d'opération que sont l'Afrique du Nord, l'Europe de l'Ouest et l'Europe de l'Est. Ceux-ci correspondent tout d'abord à un niveau de difficulté, mais aussi à une nationalité différente. Alors qu'en Afrique du Nord, vous serez dans la peau d'un général britannique pris dans la tourmente de la poussée de l'Afrika Korps, sur le front Ouest vous pourrez incarner soit un Britannique soit un Américain. Selon votre choix, vous débuterez soit sur la Mareth Line soit vous initierez l'Opération Torch. Enfin, sur le front Est, vous serez à la tête de l'Armée rouge et commencerez par l'invasion de la Finlande. Les mécanismes de base de Panzer General n'ont pas varié puisqu'il s'agira une nouvelle fois d'atteindre certains objectifs dans un nombre limité de tours pour obtenir une victoire. Celle-ci sera quantifiée



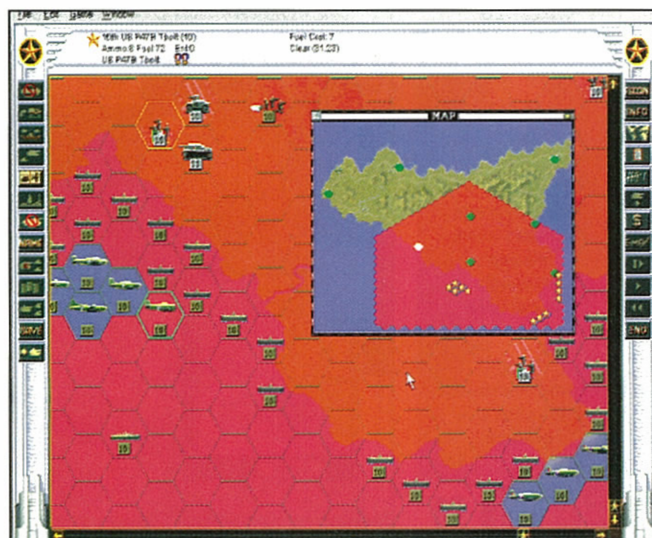
Avec les Russes, les grands espaces s'ouvrent à vous. Bien sûr, avec tout ce que cela entraîne...

L'affaire Kilroy !

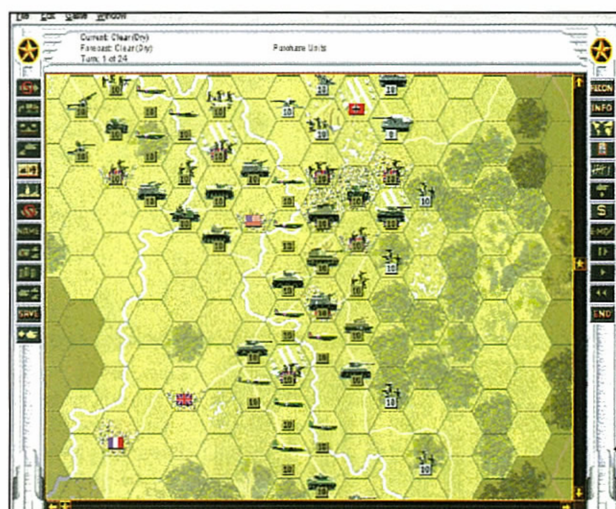
Autant vous prévenir maintenant : il n'y a pas de virus dans Allied General ! La rumeur circulait suite à l'apparition sporadique dans le jeu d'un pseudo-graffiti avec la mention "Kilroy was here". En fait, il s'agit d'une référence historique, un clin d'œil puisque c'était une inscription à la mode chez les soldats alliés. Manque de bol, un virus du nom de Kilroy existe sur PC, d'où cette effervescence de quelques utilisateurs américains qui se sont acharnés à passer tous les anti-virus inimaginables, évidemment sans succès !



Le "bingo fuel" permet de vous rendre compte de votre objectif primordial dans l'invasion de la Sicile : les aéroports !

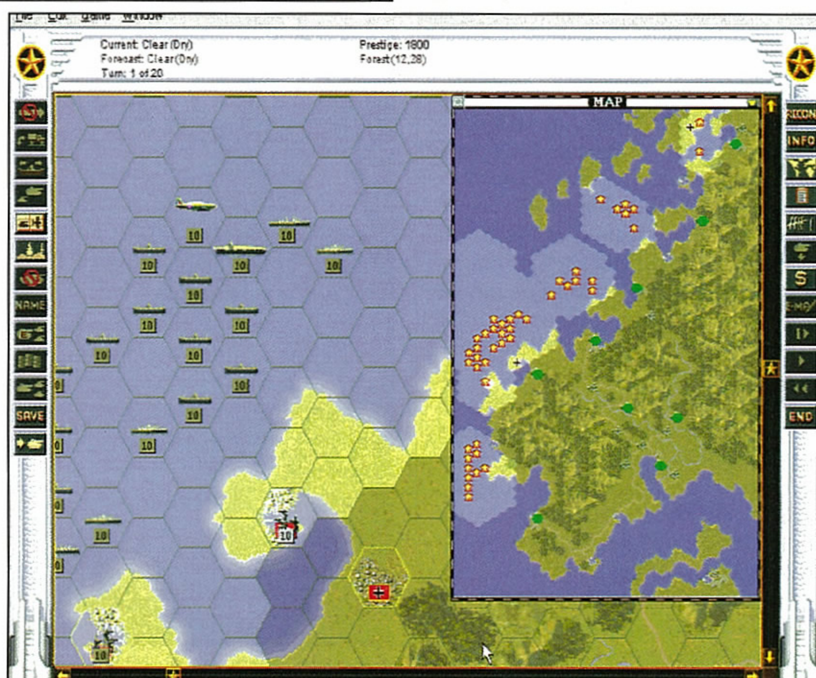


Les changements apportés à cette suite de Panzer



Comme dans PzG, rien de tel qu'un scénario comme Berlin pour passer une nuit blanche.

par la distinction "minor victory" (victoire mineure) ou "major victory" (victoire majeure). Les scénarios et le cours de la guerre varieront donc en fonction de vos réussites. Avec une minor victory, vous n'obtiendrez qu'un nombre limité de points de prestige nécessaires à l'achat d'autres unités. Enfin, l'opposition sera renforcée. Avec une major victory, vous obtiendrez un nombre plus important de points de prestige et pourrez accéder à d'autres scénarios. Ainsi, si vous terminez de cette façon le deuxième scénario africain (El Agheila), vous pourrez organiser la contre-offensive de Mersa El Brega. Sinon, vous serez obligé de passer par l'opération Crusader.



Pour les nostalgiques, la Norvège est toujours au programme avec le plan Jupiter de Churchill (qui n'a jamais été exécuté).

Des rouages bien huilés

Bien entendu, on retrouvera également la notion de "core unit", ce groupe d'unités personnelles qui vous suivront tout au long des opérations. Pourtant, si les rouages de base du jeu en lui-même n'ont pas changé d'un iota (et c'est tant mieux !), il existe tout de même des différences notables (mis à part l'apparition des nouvelles unités que sont les Volksturm côté allemand, de rangers, d'unités alpines finlandaises et quelques autres...). D'une part, avec le changement de Front en passant du côté Soviet, vous serez obligé à terme de sacrifier vos unités fétiches. D'autre part, le fait que vous soyez du côté allié vous place désormais beaucoup plus souvent en position défensive, et il n'est pas rare (voire courant) que vous soyez en sous-effectif par rapport aux "Huns". Enfin, on peut véritablement considérer Allied General comme une suite en ce sens que la difficulté très relevée fait qu'il s'adresse avant tout aux vétérans de Panzer General. La plupart des scénarios exigent une stratégie méticuleuse d'élimination des unités ennemies les plus prestigieuses et frôlent le casse-tête. Si vous butiez déjà sur la campagne de France à Panzer General, croyez-moi vous allez voir du pays ! L'artillerie a désormais pris plus d'importance avec une augmentation de la portée (range 3), les forts également sont devenus des retranchements plus efficaces. Les développeurs ont parallèlement ajouté quelques options fort judicieuses, notamment le "bingo fuel". En décodé, vous pourrez

INTERET	
WARGAMER	85
DÉBUTANT	80



Ambiance des vidéos
Esthétisme
Prise en main toujours aussi rapide
Stratégie renouvelée

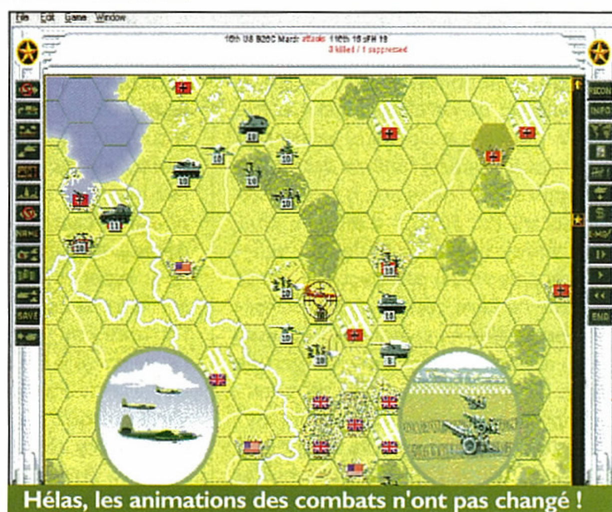
—

Config nécessaire
Difficulté très relevée

TECHNIQUE	50



Au grand complet, les ajouts pour la nouvelle interface.



Hélas, les animations des combats n'ont pas changé !

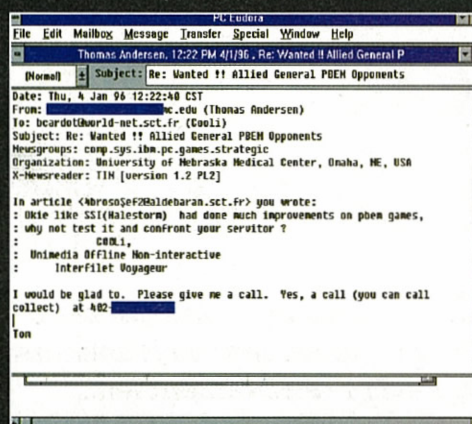
General vous obligeront à modifier votre stratégie !

maintenant vous apercevoir de la faible quantité de kérosène restant dans vos zincs avec la colorisation des cases non accessibles. Enfin, l'interface change de look en fonction du camp que vous incarnez, et vos statistiques peuvent désormais être conservées dans un dossier qu'il est possible de protéger par un mot de passe. Pour conclure, Allied General reste donc toujours aussi génial que son prédécesseur. De plus, le changement de quelques mécanismes du jeu fait que vous serez obligé de développer une autre stratégie par rapport à PzG, un gage d'intérêt supplémentaire ! Dommage, ceux qui auront joué avec ardeur à Panzer General auront tout de même la gorge qui racle en pensant à ce qu'aurait pu nous donner une version DOS...

EDITEUR : SSI • **DISTRIBUTEUR :** Mindscape (16) 99.79.66.48
NOMBRE DE JOUEURS : 1 (ou bien 2 en alternance)
CONFIGURATION RECOMMANDÉ : 486/66, 8 Mo, carte S-VGA 1 Mo, lecteur double vitesse, Windows 3.1 ou 95.

E-mail

Jouer par e-mail était déjà possible sur Panzer General, mais SSI a encore amélioré cette option. Tout commence par un article dans un newsgroup à la recherche d'adversaires. Vous devrez alors effectuer un tour de jeu en assignant un mode de passe. Il ne vous reste plus qu'à "poster" le fichier sauvegardé, et ainsi de suite. Parmi les améliorations, sachez que vous pourrez désormais insérer des commentaires et revoir les mouvements des troupes ennemies. Enfin, si vous restez désespérément solitaire, allez faire un tour du côté des sites Web : certains sont exclusivement consacrés au PBEM (Play-By-E-Mail).



Sites dédiés aux wargamers et au PBEM :

The War Gamer Home Page
http://phobos.kiss.de/(tilde)kroll/wargamer.htm

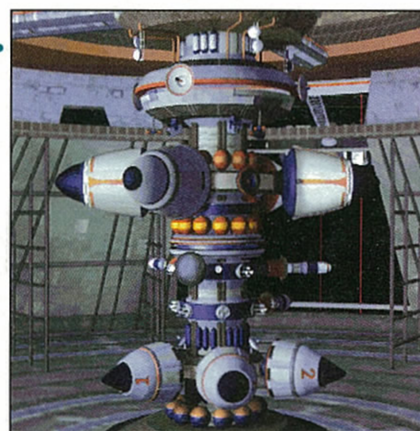
Wargame Opponent Finder
http://tetrad.stanford.edu/players.html

Strategy+Combat Multiplayer Games
http://bkfug.kfunigraz.ac.at/(tilde)archan/strategy.htmlx



Out Post

MAC CD-ROM



Sauverez-vous l'humanité ?



A la fois simulation et gestion, ce jeu de Sierra propose un challenge intéressant au joueur mais hélas, l'ensemble s'avère relativement lent.

TIBÉRIUS

INTERET 85



Graphisme soigné
Belles scènes 3D intermédiaires
Simulation très complète

-

L'interface est un peu lente
Plutôt complexe pour le débutant
Relativement "statique"

TECHNIQUE 80

Nous sommes à l'aube du XXIe siècle. Les programmes spatiaux sont maintenant gérés par des sociétés privées. Mais la Terre est menacée par un énorme astéroïde nommé "Le Marteau de Vulcain", qui se dirige tout droit vers elle et qui va provoquer sa destruction. Une seule compagnie décide de créer un vaisseau de colonisation. Le vaisseau est assemblé sur Terre et rempli de carburant sur Jupiter. C'est le seul qui ait pu être construit, et vous voilà promu «sauveur de l'Humanité chef». À vous de choisir votre destination avant la mise en hibernation des quelques dizaines d'élus. La moindre erreur sera fatale. Une fois arrivé à destination, la population jugeant que deux colonies ont plus de chance de survie qu'une seule, décident de créer une colonie rebelle.

Dès le début du jeu, quelques choix cruciaux sont à faire. En effet, votre vaisseau ne peut emmener qu'une quantité limitée d'équipements. Votre destination est le second choix important. Une fois arrivé sur place, vous pouvez commencer à envoyer et déployer vos sondes et vos satellites. Puis vient le choix de l'implantation de la colonie. Toutes ces étapes sont importantes, et l'intelligence artificielle qui vous conseille tout au long du jeu vous rappelle avec une voix agréable que toute erreur sera fatale pour la colonie. Une fois tout cela mis en place, la colonie peut commencer à se développer. Au départ, vous ne possédez qu'un robominer, un robodozer et un robodigger qui vous permettent respectivement d'explorer et exploiter les mines, de niveler le terrain et de le creuser, puisque le sous-sol peut également être exploité (jusqu'à quatre niveaux de profondeur). Ensuite, au fur et à mesure, de nouveaux équipements seront disponibles selon vos productions et vos recherches, tels que tours de communications, centre de commande, résidences, police, réservoir, monorails et autre spatioports. De très nombreux paramètres rendent cette simulation très réaliste, d'autant plus que celle-ci est basée sur les recherches actuelles de la NASA et réalisée par Bruce Balfour, ancien responsable d'un des centres de recherche. L'intelligence artificielle joue un rôle important, puisqu'elle vous fournira de nombreux rapports et vous aidera à diriger la colonie. Elle vous fournira également de l'aide. À signaler d'ailleurs que c'est le moteur d'aide de Microsoft qui a été utilisé : on se croirait sous WinWin... La documentation est relativement complète et comprend un tutorial. L'interface est très claire, malgré une légère tendance à la profusion de fenêtres, et le graphisme très soigné sait exploiter les résolutions supérieures au classique 640 x 480. Certaines actions sont ponctuées par de superbes animations en 3D. Globalement, c'est beau, mais c'est lent, et il faut une machine puissante et un lecteur de CD 4x ou plus pour ne pas risquer de s'endormir entre chaque clic. De plus, le programme est "compatible PowerMac" comme indiqué sur la boîte, mais ne semble pas avoir fait l'objet d'une optimisation pour PowerPC. Au niveau sonore, l'environnement est plutôt pauvre : hormis une musique stressante, certains bruitages et la voix de votre intelligence artificielle, l'utilisation du son reste plutôt limitée.

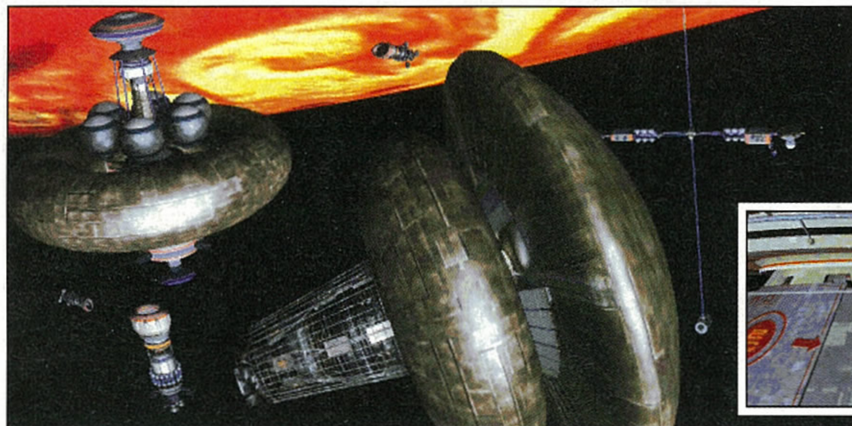


EDITEUR : Sierra • **CONFIGURATION** : 68030 (68040 recommandé), 8 Mo de RAM (12 recommandés), Moniteur 13" en 256 couleurs, CD 2x (4x recommandé).

Outpost est un excellent jeu de simulation assez riche et complet, dans la lignée des SimCity et autre Civilization.

L'aide du jeu, très Microsoft...





Une partie de l'atmosphère de Jupiter servira de carburant à votre vaisseau.



concours

US GOLD® joystick

Ripley's Croyez-le ou non! L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU

US Gold et Joystick organisent un concours à l'occasion de la sortie de l'"Énigme de Maître Lu" en version française.

1er prix : Appareil photo Minolta Dynax 300 SI avec étui.

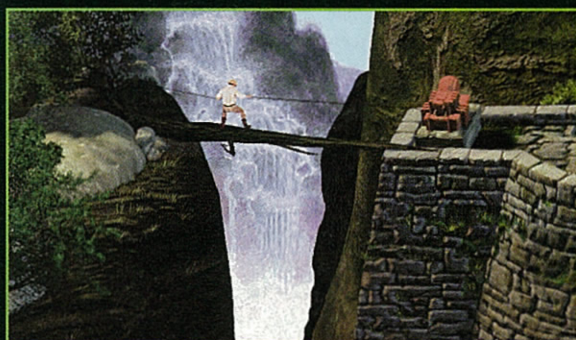
Du 2e au 6e prix : 1 jeu Terminal Velocity (full version).

Du 6e au 37e prix : 1 démo du jeu l'"Énigme de Maître Lu".

Pour gagner, rien de plus simple : il suffit de répondre à ces trois questions :

1. Quel était le nom du premier empereur de Chine ?
2. De quelle nationalité est la compagne de Robert Ripley ?
3. Dans quel pays se trouve le château de l'As de pique ?

Question subsidiaire : Trouvez un slogan pour le jeu "L'énigme de Maitre Lu" en 8 mots maximum.



LE REGLEMENT

1) US Gold et Joystick organisent un concours qui sera clos le 04 mars 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de US Gold et de Joystick.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 05 avril 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE à remplir et à renvoyer avant le 04 mars 1996 à :
JOYSTICK /concours US Gold - 10 Rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret
Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
Modèle d'ordinateur ou de console : .... Age : ....
Réponse 1 : ....
Réponse 2 : ....
Réponse 3 : ....
Réponse question subsidiaire : ....

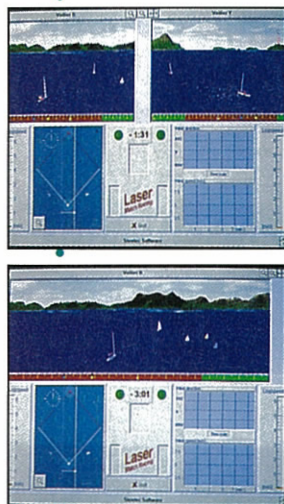
Laser Match Racing - Sail 95

PC CD-ROM WINDOWS

Larguez les amarres !

On connaissait les simulateurs de vol, voici deux simulateurs de voile tout à fait intéressants. Certes, des progrès sont encore à faire en matière d'ergonomie, mais le genre semble avoir de beaux jours devant lui.





MOULINEX

Plus qu'un simulateur de voile, Laser Match Racing est une véritable simulation de régate permettant de jouer à deux simultanément et à dix en tenant compte du tableau de classement. Plus simple que Sail Simulator du même éditeur, du moins en ce qui concerne la partie navigation, il est en revanche beaucoup plus regardant en ce qui concerne les sacro-saintes règles de l'International Yacht Racing Union. En effet, ici pas question de partir barboter au petit bonheur, il faut suivre strictement le plan de course. Le logiciel, qui fait office de commissaire de course, vous informe en temps réel de vos erreurs (bouée ratée, passage devant un concurrent prioritaire, etc.). En effet, parce que les bateaux, même de cette taille, coûtent très cher, sans parler du danger que représente un éperonnage en pleine mer, pas question de passer sous le nez du concurrent, encore moins de lui couper le vent, c'est-à-dire de faire passer sa voile entre le vent et la sienne. Très complet au niveau de la configuration, LMR permet de paramétrer vitesse du vent, fluctuation, poids des embarcations, etc. En jeu à deux, chacun des concurrents apparaît dans une fenêtre. Bien qu'assez sommaire, le graphisme est plutôt fin. Si l'on dispose de la manette qui était vendue avec le logiciel précédent (Sail Simulator), le jeu gagne énormément en ergonomie. Après la course, un véritable debriefing permet de comptabiliser changement de voiles, virements de bord et erreurs diverses. Bref, voilà un jeu tout à fait intéressant et surtout appartenant à un genre encore peu exploité sur micro.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Stentec • DISTRIBUTEUR : VisualMedia (1) 69 33 17 59 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOUEUR : 10 • CONFIG. MINI. : 486 66, CD double vitesse, compatible Windows 95

REMARQUES

Ce logiciel est compatible avec la manette conçue par Stentec pour Sail Simulator. Sans elle, il perd un peu en intérêt.

INTERET 85



L'interface (avec manette)
La gestion des courses



L'interface (sans manette)

TECHNIQUE 80



Moins beau que Sail 95, ce jeu est en revanche plus complet.

Plus axé sur la navigation que le précédent produit, Sail 95 est plus agréable d'un point de vue esthétique et plus ludique. L'affichage sous Windows en 1 024 x 768 offfre une qualité de détail rarement vue dans un jeu ; et aussi étonnant que cela puisse paraître, la chose ne rame pas, sans jeu de mots, sous Windows 95. L'interface, très agréable, permet de naviguer à la souris, plusieurs options proposent d'automatiser quelques-unes des tâches telles que le cap, les voiles, etc. Équipé d'un matériel à faire pâlir d'envie bon nombre de marin, à commencer par votre breton serviteur, ce voilier dispose d'un ordinateur de bord, d'un indicateur de gite, d'un anémomètre digital de toute beauté et autre loch (distance parcourue). L'écran, partagé en quatre fenêtres, affiche la vue extérieure permettant de changer l'angle, la vue en caméra subjective du skipper, une vue de haut avec tracé des concurrents, et enfin, en bas, l'instrumentation. Seul défaut, ces fenêtres, pour superbes qu'elles soient, constitueront l'ordinaire pendant la course. Pas d'autres types de vue. Certes, c'est beau mais on s'en lasse un peu. Heureusement, l'interface, très intuitive, permet de jongler avec winch (manivelles servant à border les voiles) et barre. Disposant de menus de configuration assez poussés, ce logiciel permet de recréer les conditions météo des grandes courses, telle l'America Cup. Là aussi, saluons l'éditeur qui a eu la bonne idée de proposer aux joueurs de découvrir un aspect de la simulation souvent peu abordé.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Vivid • DISTRIBUTEUR : VisualMedia (1) 69 33 17 59 • TEXTES : français : 2 • CONFIG. MINI : 486 66, CD double vitesse, compatible Windows 95

Un jeu intéressant qui ravira les amateurs de voile.

INTERET 80



Le graphisme
L'originalité
L'interface



Un seul écran de jeu

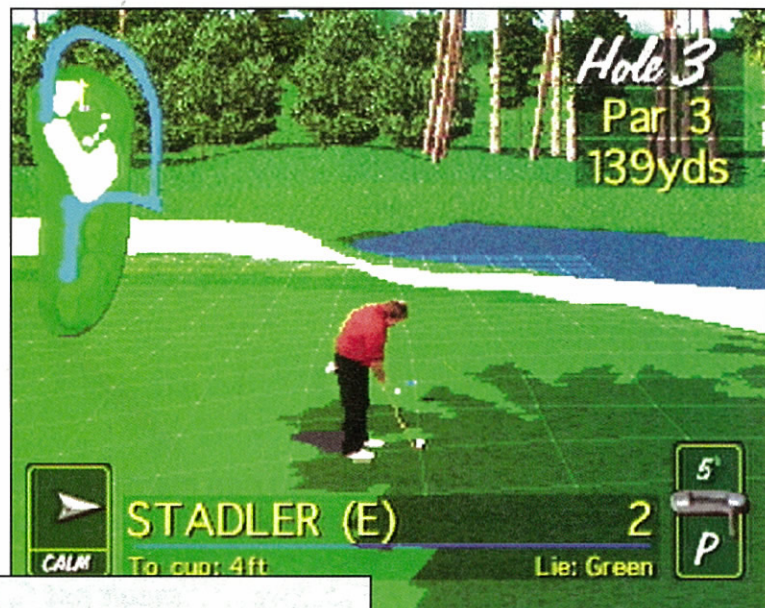
TECHNIQUE 85

PGA TOUR 96

3DO

Le vert galant





Electronic Arts, et plus précisément EA Sports, reste fidèle à sa politique. Après avoir lancé quelques gros titres basés sur des simulations de sports, foot, hockey, golf... nous avons le droit, chaque année, à une nouvelle mouture de chacun de ces titres.

INTERET /



L'interface
Le graphisme
Les voix

–

Un peu lent.

TECHNIQUE 84

LORD CASQUE VERT

Difficile de parler de réelles nouveautés lorsqu'il ne s'agit, pour la plupart, que de versions améliorées. Ainsi, NHL Hockey 96 succèdera-t-il au 95 qui a succédé au 94. Serait-ce là un filon inépuisable ? Remarquez que sur 3DO, nous n'avons même pas eu le droit à NHL tout court. Mais bon, nobody is perfect. Délaissons donc le hockey pour nous intéresser au golf, puisque tel est le thème du jour. PGA Tour 96 permet à quatre joueurs de s'affronter sur trois parcours différents. Après avoir sélectionné le type de jeu : practice, parcours simple ou tournoi, vous pouvez définir les caractéristiques de votre joueur. Selon le niveau choisi, la précision des coups sera plus ou moins difficile à obtenir. Le système de swing est fidèle à celui de tous les PGA, et rappellera LeaderBoard aux plus vieux d'entre vous. Un premier clic indique la puissance du coup, et un second la direction. Il est parfaitement possible de donner toutes sortes d'effets, comme le Draw et le Fade en s'approchant plus ou moins des repères. L'effet rétro est quant à lui obtenu via une option particulière. Si tout cela paraît assez conventionnel, c'est surtout au niveau du graphisme que la différence s'opère. Le réglage du coup s'effectue en 3D par le biais de flèches et repères du plus bel effet. Idem en ce qui concerne le graphisme. Les décors des trois parcours sont magnifiques, avec des effets d'ombrages. On se rapproche grandement du rendu photographique, même si la définition n'est pas des plus convaincantes. N'oublions pas que le programme calcule le décor en temps réel, et qu'il ne va pas piocher une image déjà toute faite. Cela permet une infinité de positions. Hélas, le calcul s'avère être relativement lent, et l'on est obligé d'attendre entre 2 et 10 secondes selon la complexité des objets. Mais le golf n'est-il pas, par certains côtés, un jeu de patience ? C'est toujours moins long que de marcher entre les coups. Alors, de quoi vous plaignez-vous ? Pour terminer, la bande musicale est quasi inexistante mais des voix basses viennent "commenter" vos coups, comme à la télé !



EDITEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83 • **TEXTES ET VOIX** : VO, de 1 à 4 joueurs, dispo sur Mac & PC • **STANDARD** : 3DO

Le meilleur golf disponible sur 3DO. On peut hélas regretter la lenteur du calcul et la définition un peu faible, mais juste un peu, alors.





Shockwave Assault

MAC CD-ROM

Enfin un peu d'action !



Vous en avez un peu marre de vous creuser la tête à résoudre des énigmes plus ou moins tordues ? Vous avez envie de vous défouler en tirant sur tout ce qui bouge ? Shockwave Assault est fait pour vous ! Un vrai shoot'em up comme on les aime... et comme on en rencontre rarement sur Mac.

INTERET 75



De l'arcade pure et dure
Certains décors très réalistes
Il y a quand même un scénario
Superbes séquences intermédiaires

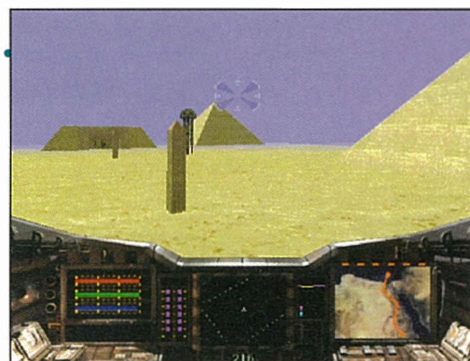
–

Pas assez de bâtiments : le décor manque un peu de relief.

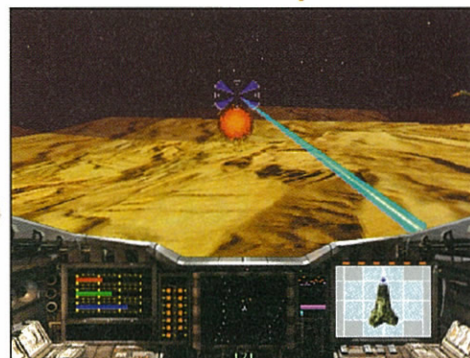
TECHNIQUE 80

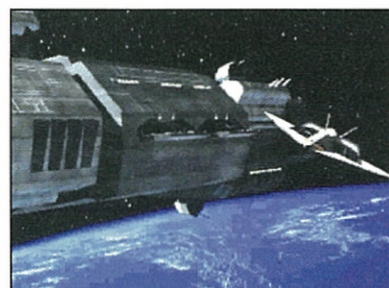
TIBÉRIUS

Ce jeu propose deux scénarios. Dans Invasion Earth, quelques centaines d'aliens ont décidé d'envahir la terre. Votre mission : les éliminer ! Quant à Operation Jumpgate, l'histoire se déroule quelques années après le premier scénario, et les aliens que vous pensiez avoir éliminé s'attaquent cette fois-ci à la planète rouge, Mars. Chaque mission est présentée par une séquence vidéo combinant images de synthèse et acteurs réels, le tout donnant un résultat fort honorable. Ensuite on entre dans le vif du sujet : vous êtes envoyé sur le lieu de votre mission et devez nettoyer chacune des zones que vous survolez, et ramener de précieuses informations à votre quartier général. L'ordinateur de bord vous rappellera en cours de mission les objectifs de celle-ci. Les survols des régions se font dans un chemin pré-déterminé qu'il vous faut suivre sous peine de faire subir à votre vaisseau de sérieux dégâts. Vous êtes armé d'un canon laser et de missiles, mais vos munitions vous sont comptées. Pas question de canarder n'importe où : de la précision de vos tirs dépendra la réussite des missions qui vous seront confiées. Heureusement, le turbo vous permettra de vous échapper des situations délicates. Les textures du sol sont en 3D mappée, mais les seuls objets donnant du relief à ce décor sont d'une part les vaisseaux ennemis, d'autre part les bâtiments (alliés mais aussi ennemis). De nombreuses options permettent à Shockwave de fonctionner sur la plupart des Mac, même si une fois de plus un PowerMac est nécessaire pour profiter pleinement d'une résolution très fine et du graphisme en milliers de couleurs. Certains paysages, tels que les rives du Nil que vous survolez lors de votre première mission, sont de toute beauté. Le son est de bonne qualité, et les effets stéréo vous aident à vous retrouver dans cette débauche de tirs. Par contre, il est assez difficile de diriger le vaisseau, d'autant plus que certains ennemis ont une fâcheuse tendance à se déplacer très vite.



Certaines missions permettent de ramener des informations importantes.











Un coup sur Mars, et ça repart...

EDITEUR : Electronic Arts (16) 72532525 • GENRE : Shoot-them-up • CONFIGURATION MINIMALE: Système 7.0, CD 2X, PowerPC ou 68040, 4 Mo de mémoire vive, QuickTime 2.1, Sound Manager 3.1. • Optimisé PowerMac

Experts du bouton de tir, Shockwave est fait pour vous. De l'action et rien que de l'action, voilà un jeu qui permet de se défouler sans trop réfléchir.



JESSICO

CD ROM

11EME HEURE VF	345
3D ULTRA PINBALL	345
A10 2.0 SILENT THUNDER	325
ACTUA SOCCER	275
ALBION VF	NC
ALIENS	395
ALIEN ODISSEY	305
ALIEN VIRUS	345
ALONE TRILOGY VF	350
ANVIL OF DAWN	320
ASCENDANCY NF	365
ASSAULT RIGGS NF	305
BATTLE GROUND ARDENNES	NC
BEAT THE HOUSE	230
BERMUDA SYNDROME	375
BIOFORGE GOLD	NC
BLACKTHORN	315
BRAINDEAD 13 VF	320
CAESAR 2	320
CASINO 3D	180
CHRONO MASTER	290
CIVILISATION NETWORK VF	NC
CONGO	335
CONQUEROR AD 1086 VF	320
CRUSADER NO REMORSE	390
CRUSADE	355
CYBERMAGE	395
CYBERSPEED WIN95	355
D VF	NC
DAGGER FALL:ARENA 2	NC
DARK FORCES VF	326
DARKER NF	280
DAWN PATROL VF	329
DESTRUCTION DERBY NF	305
DEUS EX MACHINA	NC
DUNGEON KEEPER	415
DUST	280
EARTH WORM JIM 1 & 2	290
EMPIRE 2	355
ESCALATION	285
F1 GRAND PRIX 2 VF	375
F1 GRAND PRIX MANAGER	350
FADE TO BLACK	389
FATAL RACING	255
FIFA 96	395
FOOT LIMITED	305
FOOTBALL PRO 96	275
FORT BOYARD	305
GABRIEL KNIGHT 2	415
GUIGNOLS DE L'INFO VF	420
HEROES OF MIGHT & MAGIC VF	365
HEXXEN	275
INDY CAR 2 NF	250
JETFIGHTER 3 VF	NC
JUDGE DREDD VF	335
KLICK & PLAYVF	358
LOADSTAR	275
LOBO	NC
LORDS OF MIDNIGHT VF	375
MECHAWARRIOR 2 DATA	185
METAL MARINES	320
MONOPOLY	275
MORTAL KOMBAT 3	270
MORTAL COIL	250
NHL HOCKEY 96	395
NIGHT TRAP NF	335
PIT FALL NF WIN95	375
PLAYER MANAGER 2	275
POLICE QUEST SWAT	395
RAVEN PROJECT VF	365
REBEL ASSAULT 2 VF	355
RED GHOST	395
REVOLUTION X VF	335
RIDDLE OF MASTER LU VF	328
RISE 2 VF	335
SCREAMER	230
SEA LEGENDS	305
SEPARATION ANXIETY VF	335
SHIVERS VF	350
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95	NC
SILENT STEEL	350
SIM CLASSICS 1	310
SIM CLASSICS 2	310
SIM ISLE	320
SOLITAIRE DELUXE	315
STEEL PANTHER	355
STONE KEEP	430
TFX EUROFIGHTER	350
THE DARK EYE VF	370
THE DIG VF	410
THE HIVE	310
THEXDER	275
TIE FIGHTER COLLECTOR	380
T MEK	280
TOP GUN	355
TORIN S PASSAGE VF	370
TRIVIAL PURSUIT	275
ULTIMATE FOOTBALL 2	295
WARCRAFT NF	277
WARCRAFT 2 VF	375
WARHAMMER WIN95	375
WAYNE GRETZKY HOCKEY	280
WING COMMANDER 4 VF	440
WIPE OUT	305
WITCHAVEN NF	290
X WING COLLECTION	328
Z VF	275

ACCESSOIRES

MULTIMEDIA

MAXI KIT CDROM 4X+JEUX	1350
MAXI KIT CDROM 6X+JEUX	2250
MAXI SOUND CD 16 4X	2000
MAXI SOUND CD 32 4X	2250
MAXI SOUND CD 32 6X	2990
MAXI SOUND 32 WAVE FX	800
MAXI SOUND KORG WAVE 32	1130
MAXI RADIO FM	340
SOUND BLASTER 16 PRO	860
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	990
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1200
ENCEINTES 80 WATT MAXI	330
ENCEINTES LABTEC CS800	299
CASQUE INFRA ROUGE	390

DIVERS PC

PILOT TRACK BALL PC	305
SOURIS	70
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE 3.5"	110
DOUBLEUR DE JOYSTICK	90
BOITIER CDROM	35
BOITIER CDROM DBLE CAPACITE	50
BOITIER POSSO 3.5" 150	139
ETIQUETTES 3.5" X100	40

JOYSTICKS PC

CH PEDALIER	500
PRO PEDALIER	850
CH THROTTLE	750
PRO THROTTLE	850
FLIGHT STICK	240
FLIGHT STICK PRO	440
F16 FLIGHTSTICK	450
F16 COMBATSTICK	650
F16 FIGHTERSTICK	860
JETSTICK	200
VIRTUAL PILOT	630
VIRTUAL PRO PILOT	850
KONIX PC	140
JOYPAD QF5	139
JOYPAD PRO COMPETITION	180
VIR 1	495
MEGA JOY	300
MEGA PADS	400
MEGA TWINS	330
MEGA FLIGHT	310

CD CULTURELS

1848-1914 TOUTE UNE HISTOIRE	400
1996 GROLIER	315
ATLAS DE L'EUROPE	310
CHATEAU DE LA LOIRE	395
CONQUETE DE L HISTOIRE	355
DICTIONNAIRE HACHETTE	650
DICTIONNAIRE DES PRENOMS	215
FOU DE FOOT	215
GEOTUTEUR EUROPE	215
HISTOIRE DE LA LITTERATURE	355
L'ART DU 20EME SIECLE	400
L ART ROMAN	330
L'AVIATION	395
L'ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	499
LE LOUVRE	375
LE MONDE DE PASTEUR	350
LE MONDE DES VINS DE BORDEAUX	425
MICHEL ANGE	375
MOI, PAUL CEZANNE	300
MON PREMIER TOUR DU MONDE	260
MUSEE D ORSAY	375
PAUL ELUARD 101 POEMES	290
TERRASSES & JARDINS	250
VELASQUEZ	355
WORLD ATLAS	405

COLLECTION DISNEY

ATELIER DE JEUX ALADDIN	429
LIVRE ANIME INTERACTIF ROI LION	429
STUDIO IMPRESSION ROI LION	329
STUDIO IMPRESSION MICKEY	329
SCENES DE FILMS ROI LION	229
SCENES DE FILMS MICKEY	229

COLLECTION PLAYTOON

MIC MAC A CHAMPIGNAC	250
LE SECRET DU CHATEAU	250
ONCLE ARCHIBALD	250
PRINCE MANDARINE	265
LA PIERRE DE WAKAN	265

ACTION REPLAY

PC V4.x .... 440 F

AMIGA 1200 .... 470 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ....
TOUT EST POSSIBLE !!!
MANUEL EN FRANCAIS!!!

PC

3RD REICH	300
ACTUA SOCCER	240
ALADDIN	220
BC RACERS	120
BLITZ BOMBERS	200
BUREAU 13	120
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	280
CITADEL	280
CIVILISATION NETWORK	285
DAY OF TENTACLE VO	160
EXTREME RACING	185
F14 FLEET DEFENDER VF	150
FATAL RACING	240
FLASH BACK VO	135
HARPOON 2.0	230
HARPOON SCENARIO EDITOR	190
HEXEN (HERETIC 2)	300
HIRED GUNS	99
INDY 4 FATE OF ATLANTIS VO	135
IRON ANGEL	300
METAL MARINES	270
PLAYER MANAGER 2	150
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	220
REUNION	119
ROAD WARRIOR	270
SAM AND MAX VO	100
SIM CLASSICS 2	225
TACTICAL MANAGER	240
THE DARK EYE	300
ULTIMATE SOCCER MANAGER	295
WACKY WHEELS	90
WORMS	275
XMAS LEMMINGS	99
X WING	150
Z	250

CD ROM BUDGET

ACES OVER EUROPE	99
BUREAU 13 NF	99
CAESAR	99
CANNON FODDER 2	99
COMPLETE ULTIMA	99
CONSPIRACY	99
GOBBLINS 1&2	99
GOBBLINS 3	99
HAND OF FATE	99
HELL NF	99
INDY CAR	99
KING QUEST 6	99
NHL HOCKEY	99
NOCTROPOLIS	99
LOST IN TIME	99
PRIVATER CLASSIC	99
QUARANTINE	99
SPACE HULK	99
SPACE QUEST 4	99
SSN SEA WOLF	119
STAR CRUSADER	99
STAR TREK	99
STRIKE COMMANDER	119
SYNDICATE +	119
SYSTEM SHOCK	99
THE 7TH GUEST	99
UNDER A KILLING MOON	169
UNDERWORLD 1+2	99
WING ARMADA	99

AMIGA BUDGET

A320 NORTH AMERICAN	120
ALFRED CHICKEN	120
ARCADE POOL	120
BABY JOE	120
BUBBA N STIX	120
CANNON DODDER	120
COOL SPOT	120
CYBERPUNK	120
DARMERE	120
D DAY	120
ENTITY	120
EXCELLENT GAMES	120
FURRY OF THE FURIES	120
GOLDEN EAGLE	120
HEIMDALL 2	120
HIREG GUNS (1MO)	99
JIM POWER	120
K240	120
LEGACY OF SORASIL	120
LION HEART	120
LOST VIKKINGS	120
LOTUS TRILOGY	120
MAGIC BOY	120
MIG29 SUPER FULCRUM	129
NIPPON SAFES (1MO)	99
PUGGSY	120
QUATRO FIGHTER V3	120
QUICK	120
RISE OF THE ROBOTS	120
SCRABBLE DELUXE	120
SOCCER KID	120
TERMINATOR 2	120
XMAS LEMMINGS 94 (1MO)	99
XMAS LEMMINGS (1MO)	99

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMPIL.	225
ALADDIN	225
ALIEN BREED 3D	225
ANDRE AGASSI TENNIS	225
ATROPHY	225
BANSHEE	120
BLITZ BOMBERS	225
BRIAN THE LION	120
CARTON ROUGE VF COUPE DU MONDE	320
CHAOS ENGINE	120
DETROIT VF	225
DUNGEON MASTER 2 VF	280
EXILE	225
EXTREME RACING	225
FEARS	225
FIFA	150
GLOOM	225
GLOOM DATA DISK	150
LORD OF REALMS VF	235
MICROLYTE WARRIOR	225
OSCAR	99
PLAYER MANAGER 2 EXT	185
PINBALL MANIA	225
POLE POSITION	225
ROI LION	225
SECOND SAMURAI	120
SHADOW FIGHTER	150
SIM CITY 2000	150
SIM LIFE	99
STAR CRUSADER	225
STAR FIGHTER	225
SUBWAR 2050	150
SUPER STARDUST	225
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	250
THEME PARK	150
TOWER ASSAULT	120
TOWER OF SOULS	225
UFO	150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF	225
VIRTUAL KARTING	225

JEUX AG

AKIRA	220
ALIEN OLYMPICS	220
ALL TERRAIN RACING	180
ANDRE AGASSI TENNIS	220
BATTLE ISLE 93 VF	280
BOWLING KIN PIN	150
BREACH 3	250
BREATHLESS	300
BRUTAL PAWS OF FURY	220
CAESAR VF	150
CANNON FODDER 2	225
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	220
CITADEL	220
CIVILISATION	150
COLONISATION	250
DAWN PATROL	250
DUNE 2	150
FRONTIER ELITE 2	220
F1 GRAND PRIX	150
FIELDS OF GLORY	150
FIFA SOCCER	220
GLOOM DELUXE	220
INDY LAST CRUSADE	120
INDY 4 FATE OF ATLANTIS	150
INDY 500	150
JET STRIKE	120
KICK OFF 3 EURO VF	220
MICROPROSE GOLF	180
ODISSEY	220
PLAYER MANAGER 2	180
POLE POSITION	220
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	220
PRIMAL RAGE	220
RUGBY LEAGUE BOSS	150
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96	220
SETTLERS VF	250
SEVEN SWORD OF MENDOR	250
SHADOW FIGHTER	150
SIM CITY CLASSICS	150
SIM LIFE VF (1.5 MO WB1.3)	99
SKIDMARKS 2	230
SPACE ACADEMY	220
SPERIS LEGACY	220
SYNDICATE	150
TACTICAL MANAGER 2	220
THEME PARK	250
TOWER ASSAULT	184
TRAITOR	150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF	220
ULTIMATE SOCCER MANAGER DATA	150
WORLD CLASS RUGBY 95	150
WORMS	235
ZEEWOLF 2	280

****

SPECIAL SERIES

KING QUEST NF 1, 2, 3, 4 OU 5	150
POLICE QUEST NF 1, 2 OU 3	150
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 OU 2	150
SPACE QUEST NF 1, 2, 3 OU 4	150

CD 32

ACID ATTACK COMP.	230
AKIRA	230
ALIEN BREED 3D	230
ALIEN OLYMPICS	230
ALL TERRAIN RACING	190
ANDRE AGASSI TENNIS	230
BLITZ TENNIS	230
BRUTAL PAWS OF FURY	230
DARK SEED	230
EVASIVE ACTION	230
EXILE	230
EXTREME RACING	230
FEARS	230
FIELDS OF GLORY	250
FOOTBALL DIRECTOR 3	230
GLOOM 2	230
ODISSEY	230
PGA EUROPEAN TOUR	230
PINBALL ILLUSION	230
ROAD KILL	120
INTERN. SENSIBLE SOCCER	150
SKIDMARKS 2	230
SPACE ACADEMY	230
SPERIS LEGACY	230
SUBWAR 2050	250
SUPER LEAGUE MANAGER	230
SUPER STARDUST	230
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	230
SYNDICATE	230
THEME PARK	250
TOWER ASSAULT	230
UFO	250
WORLD CUP GOLF	230

****

VIDEO CREATOR	280
WORLD OF CLIPART	110
WORLD OF GAMES	110
WORLD OF GIF	110
WORLD OF PINUP 1&2	220
WORLD OF PHOTO	110
WORLD OF SOUND	110

****

SOURIS CD32	135
JOYPAD PRO COMPETITION	185
BOITIER SX1	NC

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200 NF	545
EXT 1 MO A600	390
EXT 1 MO A600 + HORL	460
EXT 0 MO A1200 + HORL.	720
BARETTE 1, 2, 4 OU 8 MO A1200	NC
LECTEUR INTERNE HTE DENSITE	870
LECTEUR EXTERNE HTE DENSITE	950
LECTEUR CDROM 2X IDE ATAPI	1490
LECTEUR CDROM 4X IDE ATAPI	1990
DISQUE DUR INTERNE 120 MO	1190

DIVERS AG

ADAPTATEUR 4 JOY	100
ALIMENTATION	356
BOITIER 50 DSK	59
SYNCHRO XPRESS	299
DISK 3.5" DFDD	35
DISK 3.5" DFHD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
EXT 512K A500	220
EXT 512K A500 + HORL	280
EXT 1 MO A500+	375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES	199
LECTEUR INTERNE DBL DENSITE	390
LECTEUR EXTERNE DBL DENSITE	470
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE	110
MODEM 14400 BAUD	1390
MODEM 28800 BAUD	2390
SCANNER A MAIN N&B	890
SCANNER A MAIN COULEUR	1990
SOURIS	135
SWITCH SOURIS JOYSTICK	159
TRACK BALL	240

JOYSTICKS AG

JOYPAD PRO AG/A1200/CD32	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEED. AUTOFIRE	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ JETFIGHTER	100
JOY PROMO	95

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.84.84.98

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 84 20 30

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 02/02
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ Exp . . / . .

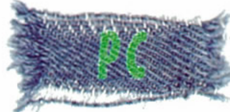
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. _ _ _ _ _ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

GUIDE

JEUX... CRACK

THE NEED FOR SPEED



Alors là, mais alors là ! Ça c'est de la super bidouille ! Un truc tellement colossal que le grand Casque Noir lui-même va en trembler de bonheur ! Bref, n'y allons pas par quatre chemins. Vous voulez monter un moteur de Ferrari 512 TR sur une bonne vieille 911 Carrera ? Prendre un tour à une Lamborghini Diablo avec une Mazda RX-7 équipée d'un moteur de Warrior sur Rusty Springs ! Eh oui, quel est le joueur de NFS qui ne s'est jamais dit : «Rhâââaa, si seulement je pouvais piloter telle voiture avec le moteur de telle autre...». Rien de plus simple ! Les spécifications techniques des voitures (les rapports régime/moteur/vitesse, changements de rapports, tenue de route) se trouvent sur le CD-ROM dans le sous-répertoire \SIMDATA\CARSPECS sous la forme de fichiers *.PBS. Comme à Electronic Arts, ils sont intelligents : ces fichiers de configuration ne sont pas copiés sur le disque dur pendant la procédure d'installation (même en cas d'installation maximum) de sorte qu'il n'est pas possible, a priori, de «fabriquer» une nouvelle voiture.

Par contre, NFS va chercher dans le fichier NFS\GAMEDATA\CONFIG\PATHS.DAT (sur le disque dur) l'emplacement de ces fichiers de configuration. À partir de là, pas besoin d'être physicien nucléaire pour se «fabriquer» une voiture sur mesure ! Sur l'un de vos disques durs, créez dans le répertoire RACINE un répertoire SIMDATA et copiez dans ce répertoire le sous-répertoire CARSPECS avec son contenu. Ensuite, éditez le fichier NFS\GAMEDATA\CONFIG\PATHS.DAT et remplacez le «D» de la chaîne «D:\SIMDATA\CARSPECS» (où D est la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM) par la lettre du disque dur où vous avez copié les fichiers de caractéristiques techniques (*.PBS). Intérêt de l'opération : le jeu ne va plus chercher les fichiers de configuration des voitures sur le CD-ROM mais sur le disque dur ; donc vous pouvez... les modifier et les sauvegarder ! Tous les fichiers ont l'extension .PBS. Le fichier ANSX correspond à l'Acura NSX, le fichier CZR1 à la Corvette ZR-1, DVIPER à la Dodge Viper, F512TR à la Ferrari, LDIABL à la Diablo, MRX7 à la Mazda RX7, P911 à la Porsche 911, TRAFFC à la Warrior et TSUPRA à la Toyota Supra Turbo.

Exemple 1: Pour piloter une Porsche 911 Carrera avec le moteur, les changements de boîte et la tenue de route d'une Ferrari 512 TR, il suffit de copier le fichier F512TR.PBS en P911.PBS.
Exemple 2: Pour piloter une Dodge Viper avec le moteur, les rapports et le comportement d'une Toyota Supra Turbo, il faut copier le fichier TSUPRA.PBS en DVIPER.PBS.

Notez bien, les Mickeys, que cette modification n'affecte que le comportement des voitures, l'ensemble châssis/coque, les tableaux de bord et les bruits de moteur étant sauvegardés ailleurs. À première vue, NFS n'aime pas que l'on modifie la longueur du chemin d'accès des fichiers PBS, c'est pourquoi il vaut mieux se contenter d'un bête \SIMDATA\CARSPECS dans le répertoire RACINE du disque dur. Enfin, n'oubliez pas de recopier les fichiers d'origine pour retrouver les «véritables» voitures du jeu... La bidouille a été testée et ne pose pas de problèmes si vous bloquez, par exemple, à 180 Mph le compteur d'une voiture qui roule à plus de 250 Mph ! Faute de combattants, je ne sais pas si elle fonctionne en mode «deux joueurs», mais si ça marche, bonjour la tête de l'autre !!! Vous vous voyez gratter une Diablo en vitesse de pointe avec une RX-7 ?

Oups, j'ai failli oublier ! Dans un cas de figure bien précis, cette bidouille de la mort plante lamentablement (RHAAAAA, je hais Electronic Arts). Le symptôme du plantage est l'impossibilité, pour toutes les voitures, de dépasser une vitesse avoisinant les 30 km/h. Dans ce cas de figure, il suffit de mettre l'attribut LECTURE SEULE (NDLR: sous DOS, taper ATTRIB +R NomDeFichier) au fichier \SIMDATA\CARSPECS\BY_R&T (logique... il devrait être sur le CD-ROM !) et tout rentre immédiatement dans l'ordre.

Mister 911

WORMS



Au moment où c'est à l'ordinateur de jouer, appuyez vite sur la touche RETURN plus la direction choisie : flèche droite ou flèche gauche et laissez vos doigts dessus. Si vous avez bien fait la manipulation, le petit WORM du CPU doit sauter dans la direction voulue. En fait, c'est très pratique, quand il y a une mine ou un trou à cet endroit.

Arnaud

THE NEED FOR SPEED



Comment se débarrasser des voitures appartenant au décor, au fur et à mesure de leur rencontre ?
1) Débuter une partie
2) Quand vous êtes en phase de chargement (LOADING), appuyez (en les maintenant) sur «L», «R» et la position «GAUCHE» du pad. Lorsque vous êtes au départ, faites pause (bouton «START») puis quittez le jeu.
3) Recommencez trois fois la phase 2 en pressant successivement le pad en position «HAUT», ...»DROITE», et «BAS» à la place de «GAUCHE».
4) Maintenant vous pouvez commencer, et à chaque fois que vous rencontrerez un véhicule, vous pourrez l'éliminer en appuyant sur le bouton «X».

Didier François

COMMAND AND CONQUER



Vous avez des problèmes de tyberium ? Vous voulez assouvir votre envie de destruction massive... Problème !! Vous ne savez pas bidouiller. Alors faites comme moi. Après avoir découvert la ou les bases ennemies, il vous suffit de construire des murs de sacs de sable et de bloquer ainsi leur(s) entrée(s) pour qu'aucun engin ennemi ne puisse passer. Voilà le meilleur moyen de défense si vous y mettez des tourelles, mais aussi un moyen de bloquer les collecteurs ennemis, donc vous aurez tous les champs de tyberium à votre disposition. Si l'ennemi est le NOD, il peut être necessaire de construire les murs en pierre (contrairement au GDI, il tire parfois sur les murs en sacs de sable, lui). C'est plus cher, mais on s'y retrouve.

Laurent R.

KRYPTON EGG

Ce jeu (60 niveaux en version complète) est le meilleur casse-briques au
monde. Surtout si vous connaissez les codes pour passer facilement de dix en dix niveaux avec le maximum de vies !
Accès au niveau 1 avec 63 vies : 4C67
Accès au niveau 11 avec 63 vies : 6866
Accès au niveau 21 avec 63 vies : 6461
Accès au niveau 31 avec 63 vies : 4060
Accès au niveau 41 avec 63 vies : 5C63
Accès au niveau 51 avec 63 vies : D0D0 et DADA, puis 7862 ou 746D ou 506C.
Pour combattre les hordes de monstres de milieu de niveau, ou le monstre de fin de niveau, omettre les codes D0D0 et DADA !
DADA : supprime les hordes de monstres au milieu de chaque niveau
D0D0 : supprime les monstres de fin de niveau.
Attention au clavier américain, A se tape Q. Et quand vous aurez progressé, essayez :
Accès au niveau 1 avec 47 vies : 4D63
Accès au niveau 11 avec 47 vies : 6962
Accès au niveau 21 avec 47 vies : 6565
Accès au niveau 31 avec 47 vies : 4164
Accès au niveau 41 avec 47 vies : 5D67
Accès au niveau 51 avec 47 vies : 5168, 7569, 7966
Accès au niveau 1 avec 31 vies : 4E6F
Accès au niveau 11 avec 31 vies : 6A6E
Accès au niveau 21 avec 31 vies : 6669
Accès au niveau 31 avec 31 vies : 4268
Accès au niveau 41 avec 31 vies : 5E6B
Accès au niveau 51 avec 31 vies : 5264, 7665, 7A6A
Accès au niveau 1 avec 15 vies : 4F6B
Accès au niveau 11 avec 15 vies : 6B6A
Accès au niveau 21 avec 15 vies : 676D
Accès au niveau 31 avec 15 vies : 436C
Accès au niveau 41 avec 15 vies : 5F6F
Accès au niveau 51 avec 15 vies : 5360, 7761, 7B6E

WARZAGIER Sylvain

PC

TERMINAL VELOCITY

PC-CD

Vous trouvez ce jeu trop dur ? Vous ne voulez pas utiliser des cheat-codes ? Voici une astuce permettant d'améliorer votre vaisseau :
Commencez une partie ou chargez-en une. Appuyez sur Echap pour retourner au menu. Faites NEW GAME. Entrez comme nom «Terminal» et en surnom (callsign) «Reality». Vous devriez être expulsé au menu principal. Faites RESUME GAME. Vous pilotez maintenant le TV-303, un modèle amélioré, plus maniable, plus efficace dans les combats aériens, et qui plus est, plus efficace dans le verrouillage des vaisseaux ennemis grâce au gros viseur. Sur certaines versions de Terminal Velocity, cette manip ne donne pas accès au TV-303 mais permet par contre l'accès à un niveau secret du jeu (0,0).

Ranx the FireHawk

PC

GOBLINS 3

Pour avoir plus de 5 jokers, éditez le fichier CAT.INF. Allez au secteur 0 déplacement 80 et changez 05 (si vous avez 5 jokers) par 0A (10 jokers) ou plus.

LPI

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

HEXEN

PC

Voici les codes pour la version shareware (eh oui, il y en a une !) et pour la version commerciale...
Version shareware (Beta) :

BGOKEY =	mode dieu
BPELLETIERXX =	change de niveau avec XX de 01 à 04
BRAFFEL =	25 en plus (pour chaque item)
CRHINEHART =	toutes les armes et armures
EBIESSMAN =	porkelator («pig mode» !)
JSUMWALT =	cordonnées X et Y
KSCHILDER =	infos sur les problèmes de son
MRAYMONDJUDY =	jouer le script XX (01-99)
REVEAL =	toutes les cartes
RRETTENMUND =	fps ticker (indicateur nbre images/s)
SGURNO =	vie à 100 %
CSTIKA =	Mururoa chez les ettins (mode «carnage»)
RJOHNSON =	passe-murs (pour visiter les endroits inaccessibles)
TMOORE =	résoud toutes les enigmes
INIT =	recommence le niveau courant

Notez que, excepté pour «REVEAL», ces codes sont en fait les noms des employés de Raven Software !!! Ces noms ne font apparemment aucun changement dans le jeu : BFRANK, PMACARTHUR, SRAFFEL, SRICE.
Pour commencer la partie aux niveaux 2 à 4, lancez le jeu ainsi : HEXEN -WARP x (avec x = 2, 3, ou 4)
Version commerciale :

SATAN =	mode «dieu»
NRA =	toutes les armes
LOCKSMITH =	toutes les clés
INDIANA =	tous les artifacts
SHERLOCK =	toutes les pièces du puzzle
PUKE =	mode script
CASPER =	pas de clipping
INIT =	recommencer le niveau
DELIVRANCE =	porkelator («pig mode» !)
BUTCHER =	tue tous les monstres du niveau
TICKER =	frame rate
NOISE =	sound debug
WHERE =	coordonnées X, Y
MARTEK =	tapez-le 3 fois et vous mourrez
CONAN =	pas d'armes
SHADOWCASTER =	changer de classe (0-2)
INDIANA =	25 en plus pour chaque item
F5 =	suicide (necessite confirmation: Y or N)

Martial de Strasbourg & Nif Nif

GUIDE

GODS

PC

Codes pour carte Action Replay:

GAME10280218	énergie infinie
GAME10310404	vies infinies
GAME1028049F	fric (à utiliser avec 2 codes suivants)
GAME10280586	fric
GAME10280601	fric
GAME101302XX	choix de tableau (à utiliser avec 2 codes suivants)
GAME19E902XX	choix de tableau
GAME1AA10BXX	choix de tableau
GAME10260EXX	contenu case inventaire 1 (à utiliser avec code suivant)
GAME10260F00	contenu case inventaire 1
GAME102700XX	contenu case inventaire 2 (à utiliser avec code suivant)
GAME10270100	contenu case inventaire 2
GAME102702XX	contenu case inventaire 3 (à utiliser avec code suivant)
GAME10270300	contenu case inventaire 3
GAME102704XX	contenu case inventaire 4 (à utiliser avec code suivant)
GAME10270500	contenu case inventaire 4

Kevin

MORTAL KOMBAT

PC-CD

Tiens, prends ça dans la tronche ! Quoi ?? Tu ripostes ?? Voilà de quoi te calmer... Ah, vous êtes là... Euh, excusez-moi, je ne vous avais pas vu. Voulez-vous des codes pour Mortal Kombat 3 ? Quand vous lancez votre jeu, ne tapez pas simplement MK3, mais ajoutez ces quelques codes :

MK3 0666	: Active smoke
MK3 1995	: Invisibilité
MK3 8000	: Mode «turbo»
MK3 9966	: Mode «miroir»
MK3 8888	: Personnages «jumbo»
MK3 1111	: Personnages miniatures
MK3 1000000	: Active Shao et Monty (seulement en mode «2 joueurs»)

Ludovic A.

SOCCER KID

PC

À l'écran du titre, pressez vers le haut, bas, haut, bas, gauche, haut, bas, haut, bas et droite. Une voix vous indiquera que cela a réussi. Pendant la voix, appuyez sur B. Allez au menu des options et choisissez votre niveau avec L et R dans le «stage select».

Ruffin Mathieu

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

SKUNNY KART

PC

Quelques cheat-codes pour la version 1.4 de ce jeu de karting drôlatique et fun :
JOUEUR 1: Appuyez sur la touche F1 quatre fois, pour devenir invincible.
Appuyez à nouveau sur F1 pour revenir en mode «normal». Appuyez deux fois de suite sur F2 pour obtenir un missile.
JOUEUR 2: Appuyez sur la touche F5 quatre fois pour devenir invincible. Appuyez à nouveau sur F5 pour revenir en mode «normal». Appuyez deux fois de suite sur F6 pour obtenir un missile.

Pour obtenir des captures d'écran et immortaliser vos exploits, utilisez la touche F9. Vous obtiendrez des images au format PCX.

Goofy

REBEL ASSAULT

MAC

Codes des niveaux:

DIFFICILE	NORMAL	FACILE
BORDOK	BOTHAN	BOSSK
SKYNX	HERGLIC	ENGRET
DEFEL	LEENI	RALRRA
JEDGAR	THRAWN	FRIJA
MADINE	LWYLL	LAFRA
TARKIN	MAZZIC	DERLIN
MOTHMA	JUPLA	MOLTOK
GLAYYD	MORRT	MORAG
OTTEGA	MUFTAK	TANTISS
RISHII	ROSKAR	OSWAFL
IZRINA	JHOFF	KLATY
KARRDE	ITHOR	IRENEZ
VANZEL	UMWAK	LIANA
OSSUS	ORLOK	PAKKA
MALANI	NKLLON	NORVAL

Nicolas D.

LE ROI LION

PC

Quelques codes Action Replay pour «Lion King»:

+LIONKING1A23C603	vies infinies
+LIONKING1A23CE04	énergie infinie
+LIONKING1A23CA18	rugissements à la puissance maximum

Kevin

GUIDE

EN DÉTRESSE

QUESTIONS

KING QUEST 7, INCA 2 (PC)

Je crie un SOS aux sauveurs. Je suis calée dans King Quest 7 au début du chapitre 6. Comment faire pour séparer les deux rois ? Dans Inca 2, pendant la prière, quels rouleaux dois-je choisir ?

Réf.: N° 6801, Laurence Lemaitre

MONKEY ISLAND 2 (PC)

Allo, ici joueur en détresse. Demande intervention super-héros urgente ! Si je vous écris, c'est que je ne sais plus à quels saints me vouer. Je suis bloqué à plusieurs niveaux dans «Monkey Island 2» (niveau difficile) depuis ce qui me semble être une éternité. J'espère que vous prendrez un peu de votre temps pour m'aider, et je vous énonce ci-dessous tous mes problèmes (en ce qui concerne le jeu bien entendu !).

Sur Scabb Island :
Dans le bateau taverne, comment arriver à récupérer le singe qui joue du piano ? (En espérant qu'il serve à quelque chose).
Sur Phatt Island :
Comment utiliser la pompe pour arrêter la chute d'eau ? (ceci afin d'emprunter le passage pour l'île).
Sur Booty Island :
Comment fermer le cercueil sur le marchand de pompes funèbres, afin de récupérer la clé de la crypte ? Comment retrouver la bonne partie de la carte au trésor dans la pile de cartes au sommet du grand arbre (mais si, celle sous l'oiseau !) ? J'ai déjà une partie de la carte, et grâce à vous j'espère trouver les trois autres. Je vous remercie d'avance pour votre aide.

Réf.: N° 6802, Richard

INDY 4 THE FATE OF ATLANTIS (PC)

Je suis bloqué moi aussi dans ce jeu mythique que j'adorais (plus maintenant !), et cela fait un bon bout de temps que ça dure. Dans la salle de la maquette, il faut composer un code avec les trois disques de pierre en s'inspirant du livre de Platon afin d'ouvrir une porte. Cependant, je n'ai jamais réussi cet exploit, et je supplie un lecteur de me donner précisément ce code. Pitié, avant que j'envoie un colis piégé à Mr Lucas.

Réf.: N° 6803, Twinsen

INCA 1 (PC)

Dans Inca, je suis bloqué après la stèle à la sortie de la ville, devant la rivière de lave. Se présentent un gros cristal en haut à droite et des rayons lumineux des couleurs de l'arc en ciel. Que faut-il faire ? ? Toujours dans INCA 1, comment faut-il faire pour utiliser le pouvoir sur le temps, sur la matière et sur l'énergie ? Faites vite, je suis désespéré, merci d'avance.

Réf.: N° 6804, Vincent

PRISONER OF ICE (PC)

Dans «Prisoner of Ice» (tu vas me prendre pour un con), je ne peux plus à rien faire (je suis coincé). Tu peux pas m'aider ? Je suis dans le sous-marin. J'ai tout (enfin, je pense !) : la clef à molette, la clef, le magnétoscope phone, la hache, le médaillon, la fusée de détresse, le gilet, les chaussures (à crampons). Que faire ?

Réf.: N° 6805, Fulgone

WOLFENSTEIN 3D (PC)

Je viens de découvrir dans le n° 65 une série de huit cheat-modes pour le jeu WOLF 3D sur Power Macintosh. Existent-ils aussi pour la version qui tourne sur PC ? C'est en effet l'un des premiers jeux que j'ai eu sur PC, et je serais rudement content si je pouvais tricher un petit peu... (oh ! le vilain). D'avance un énorme merci à tous ceux ou celles qui pourront m'aider !

Réf.: N° 6806, J. Plaisant

PRIVATEER (PC)

J'ai besoin d'aide ! Je suis bloqué à une mission que me confie Lynn Murphy (c'est la personne à laquelle on est envoyé après avoir eu accès à la bibliothèque d'Oxford). Je dois attaquer le blocus au point de nav 4 dans le système Palan. Après avoir décollé, je suis attaqué par trois pirates dans un champ d'astéroïdes (sans problèmes). Mais une fois arrivé près de la planète Palan, je me fais littéralement exploser par les Hunters, malgré mon Centurion armé au Top. J'ai même essayé en changeant de vaisseau, mais l'Orion et ses blindages épais n'ont rien pu pour moi. Alors ?! merci de votre aide !

Réf.: N° 6807, EM

DUNGEON MASTER 2 (PC)

Je suis arrêté dans cet excellent jeu de rôles qu'est DM 2 (il n'a peut-être pas l'excellence graphique d'un Heretic ou Hexen, mais question réalisme et gestion des personnages, il est 100 coudées au-dessus de tous les autres softs de JDR). J'arrête la pub et j'en viens à l'os qui me bloque, ou plutôt l'averse de boules de feu qui carbonise systématiquement mes aventuriers à chaque fois que j'essaye de traverser un couloir. Ce couloir barbecue se trouve dans le château où l'on accède avec les quatre morceaux d'amulette des clans. Il est parsemé d'œils mécaniques qui s'empressent de lâcher des boules de feu par paquets de 12, dès qu'ils aperçoivent la plus petite miette d'aventurier. J'ai bien réussi à désactiver les trois ou quatre premiers, en utilisant des passages secrets qui permettent d'accéder derrière les œils mécaniques et de les démonter. Mais hélas, pas moyen de trouver un accès au dernier œil. Et comme malgré les compétences de mes magiciens, je n'ai pas réussi à rendre mes persos «fireproof» aux big paquets de fireballs en pleine poire (YHAAaaaa....), je suis mal ! très mal !! et je m'énerve. Je n'arrive pas non plus à récupérer l'épée dans la pièce avec les nombreuses trappes, près de l'entrée du château : si je la ramasse, une trappe s'ouvre m'empêchant de ressortir de cette pièce. Aidez-moi à me calmer, je suis prêt à payer pour ces infos (au moins deux rubis, quatre turquoises et dix pièces d'or).

Réf.: N° 6808, Uggo le fou

SOS, SOS, tel le naufragé sur la mer déchaînée, tu désespères... Serais-tu seul (bhouu, snif..) à voguer sur cet océan ludique sans pitié ? Les obstacles ont envoyé par le fond ta belle progression dans ton jeu favori ? Les requins rôdent, prêts à croquer tes succulentes disquettes ? Vite... Une bouteille à la mer... Sur le parchemin glissé dans la flasque, soin tu prendras de décrire tes malheurs ludiques et attention particulière tu porteras à aider tes malheureux compagnons d'infortune. Pour aider les sauveteurs, sur l'étiquette, latitude et longitude d'une main affaiblie tu marqueras, et ensuite à Dieu va...

HERETIC [PC]

Je suis arrivé au dernier stage du jeu. Celui où on doit tuer le big boss magicien. Et là, rien à faire. Même en suivant vos conseils (Joystick n° 62) je n'ai pas réussi à le tuer (je ne veux pas utiliser de codes pour tricher). Dois-je considérer que je suis handicapé de la manette, ou existe-t-il une technique, astuce, un truc quoi, qui m'ait échappé, pour mener à bien «The Mission» ? J'en ai marre de me faire blaster par des hordes de moines volants surexcités. Au secours !

Réf.: N° 6809, Pierre

RÉPONSES

MAGIC CARPET [PC]

Réf.: N° 5905, Bouba

Pour vaincre le niveau 31, procède ainsi. Tout d'abord, utilise les boules de feu véloces pour disperser les autres sorciers (je les ai tués en premier), les vautours et les krakens tout en récoltant la manne déjà disponible. Mais surtout, ne touche pas aux griffons ! Dès que toutes les bêtes (exceptés les griffons) auront été atomisées, une urne bleue contenant les éclairs apparaîtra là où tu as trouvé les boules de feu véloces. Avec ce sort, tu seras en mesure de sublimer les griffons. Ces derniers ayant été tous massacrés, l'urne «château» apparaîtra au même endroit qu'avant. Construis un «monster» château, récolte la manne et voilà...

Le petit suisse

ARENA THE ELDER SCROLLS [PC]

Réf.: N°6302, Tatiana

Bon moi aussi, j'ai passé pas mal de temps sur ces énigmes à la noix.
Voilà le resultat de mes intenses réflexions et recherches poussées. J'espère que tu seras contente. Seul petit hic : ma version d'Arena est la version originale en anglais ; aussi ai-je ajouté les traductions françaises qui devraient donner des mots de passe valables. Dans l'ordre d'affichage du manuel, on a :

sun (soleil), rain (pluie), shadow (ombre), egg (œuf), time (temps), footstep (trace de pas ou empreinte, là il faudra peut être chercher un peu), 2, gauntlet (gantelet, gant), wind (vent), oignon (idem), 108 (âge), fire (feu), key (clef ou clé), nothing (rien), hourglass (sablier), torch (torche), love (l'amour : il rapproche, allie, unit et contraint), water (eau), grapes (raisin, grain de raisin), theodorus.

Doc Caligari

WIZARDRY VII [PC]

Réf.: N° 6304, Cristophe Moulin

Pour le «Hall of the Past», il faut utiliser la Skull key. Mais prépare-toi à prendre des baffes tous azimuts. Merci encore pour ton aide.

Didier Maraval

LA DAGUE D'AMON RA [PC]

Réf.: N° 6502, Mario Trentini

Pour répondre aux énigmes de cette partie, on doit répondre en utilisant les hiéroglyphes. Normalement, les hiéroglyphes nécessaires seront dans ton «notebook» une fois que tu auras examiné les deux parties de la pierre de Rosetta à l'aide de la loupe grossissante. Les réponses sont : WOMB et TOMB (utérus ou ventre et tombe). Sers-toi du notebook pour marquer les réponses. Il ne te reste plus qu'un acte pour finir le jeu. Courage !

Horus

UNDER A KILLING MOON [PC]

Réf.: N°6504, Cristophe

Le fax d'anniversaire se trouve au pied de la table basse. Quand on entre dans le bureau, il faut la contourner, aller jusqu'au Geigger, faire demi-tour et regarder par terre. Près du pied, se trouve le fax. La nourriture à Geigger est bien cachée aussi, derrière la colonne la plus proche de la cage. Plus tard, on peut gonfler le ballon chez le clown : l'arrivée d'hélium est dans la bouche du visage sur le mur.

Ric

REBEL ASSAULT [PC]

Réf.: N° 6604, Bernard

Voici tous les codes de la version PC de Rebel Assault, et en plus pour les trois niveaux de difficulté :
DIFFICULTE FACILE: FALCON, ANOAT, MYNOCK, BRIGIA, GREEDO
DIFFICULTE NORMALE: BIGG, KAIBURR, YUZZEM, DAGOBAH, MIMBAN
DIFFICULTE DIFFICILE: ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL, ORGANA
Sinon, il y a toujours le «cheatmode». Devant la page d'intro Lucas Arts, faites avec la manette : Haut, Feu, Bas, Feu, Gauche, Feu, Droite, Feu. Tu entendras un bruit et des voix annoncer le nom «Lucas Arts». Cela t'avertira du succès de la manipulation. Et maintenant, appuie sur ESCAPE pour passer les niveaux un à un ! Bonne chance !

r3d3, Imperial Droid, Philippe Lojtek

FLASHBACK [PC]

Réf.: N°6606, Julien Messager

Dans la 6e mission de Flashback, pour ouvrir la porte à droite, il faut arriver à bout du cerveau. Pour ce faire, monte et tire alternativement à droite puis à gauche jusqu'à ce qu'il meure. Les morphs arrêteront alors de tomber. Je crois qu'il faut tirer en tout six fois. Courage, la fin est proche (dommage !).

Missiou Vinçon

ELITE 2 FRONTIER [PC]

Réf.: N° 6608, TOBRAM

J'ai passé quasiment six mois à jouer méthodiquement à Elite 2 en sillonnant à fond la galaxie. On ne peut pas dire que je sois débutant sur ce type de jeux (j'étais arrivé aux missions spéciales et au grade Elite sur Elite 1 pour ST dans le temps) et force est de constater que Elite 2 est bâclé et fortement buggé (hélas !). Je n'ai pas trouvé non plus de propulseur intergalactique qui normalement aurait dû exister (matériel facile à trouver sur les planètes avancées dans Elite 1). Idem pour les conduites de classe supérieure à 7. A noter que dans l'ancêtre Elite 1, les moteurs et le propulseur intergalactique étaient deux choses différentes. J'ai quelques hypothèses probables sur ces difficultés : dans le tome 1 de ce jeu, on n'obtenait certains objets (unité d'énergie supplémentaire navale, cloaker, etc.) qu'après la réussite d'un certain nombre de missions militaires. Il est donc possible qu'un certain grade au service d'une des diverses forces militaires en présence soit nécessaire pour accéder aux technologies avancées. Hélas, encore une fois, le système d'avancement de grades et les timings sont tellement mal foutus, qu'on ne peut pas progresser réellement (un seul échec vous rétrograde en bas de l'echelle !). Autre hypothèse : Elite 2 ne donne pas l'impression d'être finalisé. Il serait alors possible que ces fonctions ne soient même pas présentes ou opérationnelles dans le logiciel : le fait que des moteurs du type 8 existent sur le Clipper n'est pas une preuve en soit. Mêmes remarques pour les Long Range Cruiser et Lynx Bulk Carrier. J'ai trouvé tous les vaisseaux annoncés dans la notice, mais c'est tout !

EliteBoy

GUIDE

RÉPONSES MICRO



J'ai acheté d'occasion, il n'y a pas longtemps, un disque dur soit-disant de 250 Moctets, pour ajouter à ma config actuelle (486 DX 33, HD 120 Mo) qui en avait bien besoin. Seulement voilà, une fois la nouvelle unité installée (ce fut dur !) et formattée, je suis loin de retrouver les 250 Moctets qu'elle est censée offrir. Est-ce moi qui n'ai pas su l'installer correctement ? Faut-il un utilitaire ou driver special ? Où sont passés mes octets ? J'ai utilisé le mode «recherche automatique de disque dur» proposé dans le Setup. Est-ce cette option la responsable ? Peut-on procéder manuellement et de manière plus efficace ? Merci de répondre à mes questions.
Michel P.

Vous n'avez probablement pas grand-chose à vous reprocher. Pour plusieurs raisons, il est normal que la capacité formattée utilisable d'un disque dur soit inférieure à la taille pour laquelle il est vendu. En effet, il faut savoir qu'il existe (scoop !) deux sortes d'unité de mesure de capacité de disque dur : le mégaoctet «normal» utilisé pour tous les calculs mémoire sur l'ordinateur qui vaut 2 puissance 20 bits, soit 1 048 576 octets, et le mégaoctet utilisé par quelques fabricants de disques durs, qui vaut lui 1 million de bits. Cette astuce des fabricants de disques durs permet de vendre des disques durs qui semblent plus gros d'environ 5 % que la capacité réellement présente (un disque de 100 Mo fabricant est en fait un 95 Moctets). Pour calculer la bonne taille de votre disque dur, il faut connaître ses paramètres de fonctionnement (habituellement marqués sur une étiquette collée sur le disque ou dans la documentation) et appliquer la formule : «nbre cylindres * nbre têtes * nbre de secteurs/piste * 512 octets». Divisez par 1 048 576 pour obtenir un résultat en «vrais» Moctets. D'autres facteurs contribuent à ce que la capacité réellement utilisable soit encore plus réduite que le maximum théorique. Par exemple, la capacité annoncée est souvent la capacitée non formattée. Or, la capacité formattée qui est la seule utilisable peut être nettement inférieure, car le disque dur nécessite de la place pour marquer les pistes, secteurs, repérer la place où sont stockés les fichiers, etc. Une partie du disque dur est donc utilisée pour sa propre gestion interne : la première piste par exemple contient la table de partition et le «master boot record». Selon les paramètres de votre disque, plusieurs dizaines de koctets sont utilisées à cet usage. De plus, tous les disques actuels gèrent automatiquement le problème de «bad sectors». Ces secteurs défectueux apparaissent tout au long de la vie d'un disque dur, quand certaines parties du support magnétique deviennent défaillantes et inutilisables simplement pour cause d'usure. Il faut alors remplacer ces secteurs défectueux par des secteurs de secours pris sur une petite réserve créée au formattage et non utilisable autrement. Ce principe est en fait très pratique car indépendant du système d'exploitation, pas toujours très efficace dans la gestion de ces problèmes. On perd ainsi jusqu'à 1 secteur/piste (soit pour un 100 Mo 3 ou 4 Moctets). Enfin, il ne faut pas non plus négliger la place prise par les fichiers système cachés ou autres nécessaires au bon fonctionnement d'un système d'exploitation. Par exemple, IO.SYS et MSDOS.SYS si vous avez intallé DOS par exemple. Pas besoin d'utilitaires ou driver spéciaux autres que ceux que vous semblez avoir utilisé pour préparer votre disque vierge (sous DOS, FDISK et FORMAT). L'option de «recherche automatique de disque dur» est suffisament efficace dans la grande majorité des cas. Le SETUP dispose aussi normalement d'une possibilité manuelle de saisie des paramètres disque dur (option USER ou disque dur numéro 47). Attention, n'oubliez pas que les manipulations des paramètres disque dur sont délicates. Vous pouvez perdre l'accès aux données du disque dur, si vous ne rentrez pas les bonnes valeurs (le problème ne se pose pas avec un disque vierge), donc vérifiez que vous disposez d'une sauvegarde des données avant toute manipulation sérieuse dans ce domaine.



Actuellement, j'utilise pour programmer le Visual Basic V3.0 sous Windows 3.1. Je voudrais savoir si la nouvelle version 4 est disponible. Est-ce qu'elle fonctionnera sous Windows 95 (des fois que j'achète Billou95 pour Noël, mais c'est pas encore sûr). J'ai entendu parler de problèmes d'installation avec Bidule95, qu'en pensez-vous ?
Philippe Martin



Oui, la version 4.0 du Visual Basic devrait être en vente. Oui, ce langage fonctionnera sous Windows 95, le contraire eut été surprenant. Par contre, mauvaise nouvelle, V. Basic 4.0 ne fonctionnera que sous Windows 95 et donc pas avec la version 3.1. Si vous voulez utiliser cette version, vous devrez donc faire le saut vers W95 plus rapidement que prévu (technique classique de Msoft pour pousser les ventes). Globalement, l'installation de Win 95 ne pose pas de problèmes. Un bémol toutefois, il ne faut pas utiliser le gestionnaire mémoire QEMM qui n'a pas vraiment l'air compatible (donc à désactiver avant installation). À ce sujet, n'oubliez pas de prendre l'option de création de disquette de «désinstallation» qui vous permettra de restaurer votre ancienne configuration si quelque chose ne va pas. De même, il est judicieux de ne pas installer Win95 dans le même répertoire que Win3.1, au cas où (il faut alors transférer quelques DLL de W3.11 dans le nouveau répertoire W95).



Je veux mettre plus de mémoire dans mon PC. Après consultation de la notice de ma carte mère, je m'aperçois que plusieurs points restent obscurs dans ma petite tête. Peut-être que vos «grosses têtes» pourront éclairer ma pauvre caboche et soulager mes pauvres neurones en lutte avec les diverses spécifications et le charabia d'électro-informaticiens sud-coréens qui tapissent ma documentation. Qu'est-ce que c'est que ces histoires de SIMM simple-face et double face (single-sided, double-sided) ? Quelle est la différence entre la mémoire sur 32 et 36 bits ? Est-ce que je peux mélanger deux types de mémoires differentes, car je pense rajouter 4 Mo aux 8 Moctets existants ?
M. Casals



Des «grosses têtes» ? Où ça ? Il n'y a aucun énarque chez Joy (quoique...). Mais revenons à vos questions... Les barrettes mémoire SIMM «double-face» sont en fait 2 SIMM «simple face» câblés en parallèle pour des raisons d'encombrement. Une barrette double face partage le même bus de données 32 bits, mais dispose de quelques signaux de plus par rapport à une simple-face : les double-face ont quatre lignes RAS (Raw AdressStrobe, signaux utilisés pour le rafraîchissement mémoire) au lieu de deux pour les «simple». En général les SIMM 72 broches 1 Mo, 4 Mo, and 16 Mo sont des «simple face» et les 2 Mo, 8 Mo et 32 Mo des double faces. L'appellation vient du montage électronique et

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

pas de la disposition sur la carte. On peut très bien avoir un SIMM simple face avec des puces des deux côtés de la barrette. Toutes les SIMMS à 72 broches ont une largeur de bus de données de 32 bits. Certains modèles intègrent un bit de parité supplémentaire à raison d'un bit pour 8 bits de données (d'où les barrettes 9 bits et 36 bits). Ce bit supplémentaire ne sert pas à contenir les données elles-mêmes mais une information sur l'intégrité de la donnée concernée permettant de détecter si elle a été corrompue. Ce système de vérification était utile au début de la micro-informatique, mais actuellement la fiabilité des mémoires est suffisante pour que l'on puisse utiliser de la mémoire sans bit de parité (sur 8 ou 32 bits donc). Les carte mères actuelles acceptent couramment ce type de mémoire (il peut y avoir des exceptions). Normalement, on peut mélanger deux types de mémoire différentes, à condition que ce soit par banques. Le contenu d'une même banque doit être de même type (exemple une banque de 4 SIMM 30 broches doit être équipée de 4 barrettes 1 Mo, 4 barrettes 4 Mo, etc.). Le problème ne se pose généralement pas pour les cartes mères 32 bits équipées de mémoire sur 72 broches car il y a un connecteur pour 1 ou 2 banques. Ce connecteur gérant aussi bien des simple que des double faces. Les barrettes SIMM double-face étant alors considérées comme 2 banques mémoire. Normalement, vous devez avoir un tableau récapitulatif des configurations mémoire possibles dans votre notice. Notez que les machines à base de Pentium et certaines cartes mères 486 peuvent aussi utiliser des paires de SIMM 72 broches pour fabriquer de la mémoire sur 64 bits. Comme les SIMM double face ne font que 32 bits, il faut bien les utiliser par deux dans ce cas.



J'aimerais savoir si les jeux Ecstatica et Ultimate Doom auraient un bon fonctionnement sur un PC 486 SX 50 (4 Mo de RAM, écran VGA), les deux jeux étant sur disquettes. Ensuite, je voudrais que vous me disiez si un lecteur CD-ROM X4 pourrait fonctionner avec 4 Mo de RAM.
Guitou



Au niveau puissance processeur, le 486 SX 50 doit être suffisant. De plus, comme c'est souvent le cas dans les logiciels bien conçus, on peut régler le niveau de détail ou la taille de la fenêtre de visualisation pour obtenir une vitesse de fonctionnement acceptable. Au niveau graphique, Ecstatica fonctionne en 640 x 480 256 couleurs, ce qui devrait être dans les cordes de votre moniteur et certainement de votre carte vidéo. Quant à la mémoire, c'est juste, mais O.K. en principe. Oui, un lecteur CD-ROM X4 peut marcher avec 4 Mo de RAM (même avec moins d'ailleurs, car dans le pire des cas le driver du CD-ROM consomme quelques dizaines de Ko), le problème est que beaucoup de logiciels actuels sur CD-ROM nécessitent 8 Moctets.



Je suis au bord du gouffre. Après avoir fait l'achat d'une carte mère banale VLB avec son microprocesseur DX2 66 pour transformer mon 386, j'ai de très gros problèmes. 1er problème : mon lecteur 3,5p ne veux plus marcher sous la lettre A mais la B, et pour cela il faut que dans le bios je mette les lecteurs A et B en 3,5 P. Si je mets seulement le A en 3,5, j'ai le message suivant : «floppy disk fail». Serait-ce un problème de carte mère ou de lecteur ? Norton 8 Utility me disant que tous mes composants de carte mère sont nickel. 2e problème : j'ai toujours au bout de quelques minutes un message d'erreur qui est : «i/o channel check, checking for segment offending segment 0000 press F1 to disable NMI F2 to reboot». Quand je presse F1, il reprend normalement (pas toujours) ; ou bien si j'ai pressé une touche au moment du plantage, il ne propose plus que CTRL-ALT-SUPPR. Je n'arrive pas à me débarrasser de ces bugs. Remarque : le message n'apparaît pas, si je rentre dans Windows rapidement, mais il me rattrape dès ma sortie. Aidez-moi.
Mathieu



Non, le problème de lecteur n'est pas lié à la carte mère ni au lecteur, il est quasiment sûr que vous utilisez un câble pour relier 2 lecteurs au «contrôleur» disquette. Or il faut savoir que les 2 connecteurs floppy sont spécifiques, l'un sert exclusivement à l'unité A: (en principe c'est celui à l'extrémité de la nappe de fils) et l'autre à la B:. Ce fait vient de l'inversion de deux fils entre les deux connecteurs (fils 9 et 16). Faites attention à ne pas inverser les connecteurs des lecteurs de disquette (bas en haut). Pour éviter cette erreur, il suffit de savoir que le seul fil coloré de la nappe correspond à la patte 1 du connecteur sur le lecteur (le 1 est sérigraphié à côté de ladite prise pour donner le sens). Le message «floppy disk fail» vient certainement du fait que votre deuxième lecteur est d'un type différent du premier (3.5 P 720 Ko, 5 1/4 1.2 Mo) ; et quand on essaye de lire sur un lecteur sans l'avoir déclaré correctement dans le Setup, cela ne marche évidemment pas. Vérifiez également que vos lecteurs de disquette ne comportent pas un cavalier de sélection de numéro d'unité. A: doit alors correspondre à la première unité (si vous remontez les lecteurs tels qu'ils étaient sur votre ancienne configuration, il ne devrait pas avoir à le modifier). Pour votre second problème, d'après le message, il semble y avoir un problème avec le segment OOOO de la mémoire vive (le début de la mémoire où l'ordinateur range la table des vecteurs d'interruption). Ce problème peut venir de diverses origines : mémoire vive ou options microprocesseur mal configurées, conflit d'adresses ; voir éventuellement mémoire vive endommagée (mais c'est rare)... Dans les premiers cas, il faut intervenir au niveau du SETUP de l'ordinateur, en général sur les options avancées (voir notice de la carte mère). Notez l'état initial puis vos modifications et testez (méthode longue, mais les options disponibles ne sont, hélas, pas standardisées). Essayez de jouer sur les divers paramètres mémoire type Wait States en les augmentant, voir aussi les options de(s) cache(s) mémoire. Essayez de booter la machine sans CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT, si le PC marche bien, le problème est lié aux prog chargés à ce moment, vous n'avez plus qu'à déterminer le coupable. Essayez de retirer les cartes d'extension non indispensables (carte son, etc.). Le problème persiste-t-il toujours?



Pour cause de taille libre en chute libre sur mon HD Goldstar actuel, je dois rajouter un second disque dur dans mon PC. Mais voilà, y a presque plus de place dans la boîte ! Et ce salopard de mini-tour n'a pas l'air très facile à scier ou limer !! Est-ce que je pourrais le monter (le nouveau HD, pas le PC, hein) autrement qu'à plat ? Sur la tranche, c'est possible ? Verticalement, y a bon ? De trois-quart incliné à 36,25°, ça marche ? Sérieusement, est-ce que si je le mets sur la tranche, il ne cassera pas ou ne s'usera pas plus vite ?
Kastor rieur



Les anciens disques durs avaient parfois des positions préférentielles de montage. Ce n'est plus le cas avec la grande majorité des disques modernes. De toute manière, au cas rare où il y aurait une restriction de cet ordre, elle sera fatalement indiquée sur la notice du disque dur que votre revendeur devrait vous fournir. La position «sur la tranche» ne pose généralement pas de problèmes et ne devrait pas réduire la durée de vie de votre précieux disque. Dans la mesure du possible, évitez quand même de mettre le disque «sur le dos» ou de trois-quart et fixez-le raisonnablement (attention, il faut souvent des vis spéciales au pas américain ainsi que des entretoises bien adaptées).

■

SOLUCE

Torin's Passage

Voici un des jeux les plus faciles à résoudre. Toutefois, certains des joueurs pourront «caler» sur certains des passages de Torin, malgré l'aide omniprésente. Voici donc l'exceptionnelle, la magnifique, l'excellente solution de «Torin's passage».

LÉO



Pas grand-chose à dire, mis à part le fait que lorsque vous dialoguez vous devez le faire à fond, jusqu'à ce que vous vous répétiez en parlant avec une personne, une plante ou un animal. Donc quand je dis «Parlez avec», épuisez toutes les phrases possibles. C'est tout. Simple, non ?

Les terres du haut

Prenez les baies violettes et retournez vers votre maison. Prenez la corde et la hâche. Entrez dans votre maison. Examinez la table et prenez le sac. Sortez de cet écran et regardez le panier en osier. Attrapez le ver : attention, il est rapide. Sortez et revenez à votre point de départ. Repérez un peu le lieu sur toute sa longueur, et avancez vers le buisson. En partant de la gauche, c'est la première sortie vers le fond de l'écran qui soit possible. Utilisez votre ver sur la feuille la plus verte. Sur l'arbre aux racines complexes, vous verrez un nid. Cliquez dessus. Parlez avec les escargots et utilisez votre feuille sur eux. Revenez à votre point de départ : une sortie vers l'avant de l'écran, vers vous en fait. Prenez-la. Allez vers Cristal City. Utilisez la feuille avec les escargots sur la rivière. Revenez vers l'arbre aux racines complexes. Après l'avoir passé, vous verrez un chemin vers le fond de l'écran. Allez-y. Montez sur la branche la plus haute. Utilisez votre corde sur la branche puis sur votre jambe. Sautez dans le vide. Cliquez alors plusieurs fois à côté de votre corps en alternant le côté gauche et le côté droit. Pour le faire bouger davantage, appuyez sur le bouton gauche de la souris sur un des côtés quand votre corps se trouve à un endroit diamétralement opposé à celui sur lequel vous cliquez. Vous devriez vous retrouver à hauteur de la branche du côté droit de l'écran. Au moment où Torin passe sur cette branche, cliquez sur la branche. Sortez de cet écran et dirigez-vous vers l'arbre qui possède des racines encore plus complexes que le précédent. Avec votre hache, coupez une racine, celle qui est carrée. Prenez-la. Dirigez-vous vers l'arbre où rampent les limaces. Utilisez l'écume de fossé sur le tronc. Cliquez sur l'icône Boggle et utilisez l'icône de la boîte sur l'écume. Éloignez-vous un peu. Dirigez-vous vers la droite puis vers la cabane. Avancez. Utilisez votre hache sur le cristal situé à votre gauche. Cliquez sur la porte. Parlez au vieux. Utilisez les baies sur lui. Donnez-lui ensuite les limaces, puis la racine. Prenez n'importe quel cristal. Dirigez-vous vers le bureau au fond de la salle. Quatre étoiles. Celle de gauche, nous allons l'appeler la 1, celle de droite, la 4. Compris ? C'est pas compliqué tout de même ! Voici le code à effectuer pour abaisser les quatre colonnes. Utilisez votre premier diamant (mais reprenez-le à chaque fois) sur les étoiles suivantes : 3-1-2-3-4-3-2-4-2-3. Cliquez sur le panneau qui vient de sortir du sol. Utilisez le sac sur ce panneau, puis son nouveau contenu sur l'énorme diamant.

Escarpa

Montez. Cliquez sur le carreau. Descendez vers la porte. Parlez à Mme Bitternut. Sortez. Descendez et montez par le donjon : vous pourrez ainsi traverser le pont. Parlez au couple royal. Utilisez le cristal sur la cavité, à côté des autres cristaux. Prenez le morceau de viande sur la table, et sortez. Descendez, prenez la pince à linge et descendez encore. Vous voici devant une grotte, nous y reviendrons plus tard. Utilisez la viande sur la pierre en forme de langue, les vautours du dessous s'en iront. Descendez. Montez les escaliers à côté du nid. Sautez le pont détruit, vous le franchirez sans problème. À l'endroit où vous êtes, vous pouvez entrer dans une grotte ou descendre la falaise. Descendez. Prenez l'éventail, le coussin bleu ciel, le tapis et le carreau. Remontez et entrez dans la grotte. Utilisez votre pince à linge puis le tapis sur vous-même. Sortez par le même chemin qui vous a mené dans cette pièce. Descendez la falaise. Une fois sur le balcon, faites descendre l'»ascenseur» pour vous permettre de voir ce qu'il y a sous le balcon. Jetez le tapis sur la corniche et utilisez l'éventail sur cet objet que l'on peut supposer persan. Dirigez-vous vers l'échelle, mais ne la descendez pas. Prenez l'écriteau. Utilisez Bobble en tant que yoyo sur le trou. Cliquez sur le carreau puis sur la sortie au fond de l'écran. Revenez sur le balcon et remontez. Entrez encore dans la grotte et sortez-en par le fond. Parlez à l'espèce d'ours, même s'il semble endormi. Parlez-lui encore. Donnez-lui le coussin. Allez chez les Bitternut. Donnez à Mme Bitternut l'invitation au bal royal. Descendez voir la laveuse et utilisez l'écriteau «Interdit aux grosses personnes» sur elle. Allez dans la grotte, celle de la falaise gauche. Prenez la plaque située au fond. Utilisez Boggle en tant que ver sur le fond. Là j'ai trouvé un bug quand je n'avais que six plaques. Avec huit plaques que vous devez avoir, ça passe. Utilisez ensuite Boggle en tant que lanterne, puis en tant que pelle sur la merde de dragon. Faites défiler l'ascenseur vers la droite et sortez. Descendez au nid. Faites défiler l'ascenseur vers le bas et utilisez la crotte de dragon sur l'arbre. Descendez à l'aide de ce dernier et montez les marches. Retournez voir le roi et cliquez sur la plaque qui se trouve au sol. Retournez dans la salle des plaques. Reconstituez la figure que vous voyez sur la capture d'écran située juste à côté de ces lignes. Une fois entré, utilisez votre sac sur le diamant central.



Pergola

Allez dans n'importe quelle direction. Cliquez sur vous-même. Dirigez vous vers la droite et parlez à la fille. Examinez le médaillon de la reine Diane d'un peu plus près. Cliquez sur le gros plan. Il s'ouvre. Utilisez-le sur Lena. Cliquez sur sa botte gauche, et utilisez-le sur elle. Placez les liliputiens locaux comme sur la capture d'écran. Il vous faut ensuite







Ubi Soft

CONCOURS BATTLE ISLE 3

GAGNEZ UN CASQUE VIRTUEL VFX !

À l'occasion de la sortie de Battle Isle 3 en version française, Ubi Soft, Blue Byte et Joystick vous proposent de gagner de nombreux lots.





POUR CELA, RIEN DE PLUS SIMPLE, IL SUFFIT DE RÉPONDRE CORRECTEMENT À CES QUESTIONS :

1er prix :

un casque virtuel VFX d'une valeur de 6 990 F

2e prix :

un VTT

Du 3e prix au 5e prix :

le jeu Battle Isle 3 en version française sur PC CD-ROM.

Du 6e au 10e prix :

un jeu Blue Byte sur disquettes PC (History Line, Battle Isle 2 ou The Settlers).



1. Dans Battle Isle, quel est le nom des deux peuples qui s'affrontent ?
2. Citez un titre de jeu Blue Byte, autre que Battle Isle 1 et 2.
3. Sur quelle planete se situe l'action ?
4. Combien y a-t-il d'étoiles sur le logo de Battle Isle 3 ?
5. Quelle est la nationalité de l'éditeur Blue Byte ?

Question subsidiaire : Trouvez un slogan pour le jeu Battle Isle en 8 mots maximum.

LE REGLEMENT

1) UBI SOFT et Joystick organisent un concours qui sera clos le 06 MARS 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de UBI SOFT et de Joystick.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 29 Mars 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Bulletin réponse à remplir et à renvoyer avant le 06 mars 1996 à :
JOYSTICK/CONCOURS UBI SOFT
10, Rue Thierry-le-Luron,
92592 Levallois Perret.
Remplir le bulletin de participation en lettre capitale svp.

NOM : .... **PRÉNOM :** ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... **CODE POSTAL :** ....
Modèle d'ordinateur ou de console : ....
Age : ....
Réponse 1 : .... **Réponse 2 :** ....
Réponse 3 : .... **Réponse 4 :** ....
Réponse 5 : ....
Réponse question subsidiaire : ....

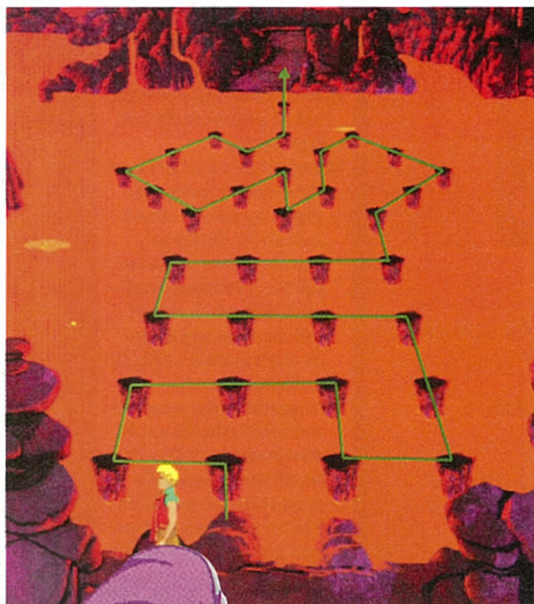
séparer les hommes des femmes et composer une gamme crescendo et une autre inverse comme sur les gravures du mur. Il faut mettre les femmes à gauche et les hommes à droite. Après quelques manipulations, vous arriverez à agencer tout ce petit monde dans le bon ordre. Il n'est pas possible d'en faire une solution, car cela change à chaque fois. Tout dépend de la manière dont vous avez placé vos hommes et vos femmes. Une fois que vos personnages sont bien placés, prenez l'allumette et utilisez-la sur un groupe.



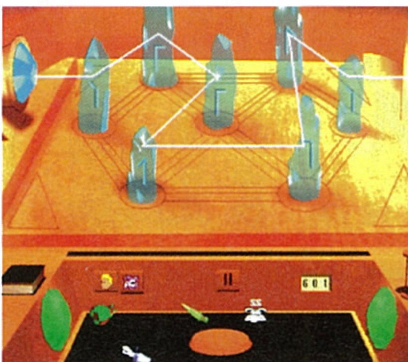
Asthenia

Ouvrez le coffret et prenez la boîte. Examinez-la et cliquez sur son gros plan. Utilisez-la sur la couche supérieure du coffret. En l'examinant, vous verrez un interrupteur sur lequel vous cliquerez. Allez à gauche de l'île. Activez l'interrupteur, et éloignez-vous. Vous récupérerez ainsi un boulet. Répétez l'opération trois fois afin d'avoir quatre boulets. Sortez de cet écran et allez à droite de l'île. Mettez vos quatre boulets dans la cabine de la balançoire qui est à terre. Montez de l'autre côté. Reprenez un boulet. Allez au centre de l'île, tirez sur le levier et montez dans la catapulte. Utilisez votre couteau sur la corde. Bon, je ne vais pas entrer dans les détails : servez-vous de l'image !





Au niveau de la croix, récupérez la clé à molette et allez vers le laser. Cliquez sur le laser et utilisez l'outil que vous venez de récupérer sur le gros boulon. L'écran suivant paraît compliqué, mais est en fait très simple. Il suffit de suivre les chemins les uns après les autres. C'est très simple, il n'y a qu'une possibilité à chaque fois, excepté au tout début où vous pouvez aller à droite ou à gauche. Allez à gauche. Ne revenez pas sur vos pas. Après tout ce chemin effectué, vous vous retrouvez à l'extrême gauche du paysage. Descendez. Cliquez sur le petit pic rocheux. Vous devez vous débrouiller pour passer sur tous les socles avant d'atteindre l'autre rive, rapidement car ils s'enfoncent après votre passage. Voici un des nombreux chemins possibles pour résoudre cette énigme. Entrez dans la grotte. Utilisez les cristaux ; pour vous aider, référez-vous à la capture d'écran.



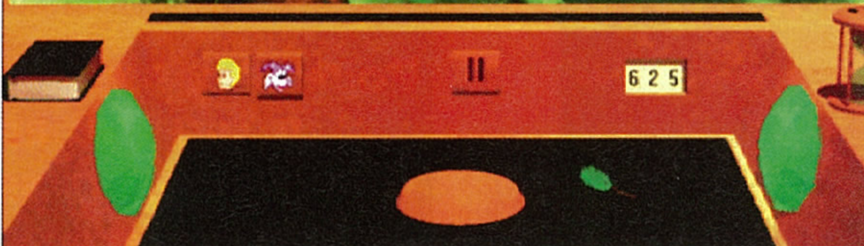


Ténébreux

Utilisez Boggle en tant qu'infirmière, et montez sur les caisses. Utilisez votre couteau sur la grille de ventilation, et dirigez-vous vers la gauche jusqu'à ce que vous tombiez. Parlez à la fleur, puis cliquez sur les fleurs rouges. Dirigez-vous vers la gauche. Parlez à l'arbre. Utilisez la fleur sur l'arbre, puis revenez à l'écran précédent. Cliquez sur les buissons à côté de la fleur, et utilisez la sève sur les quatre feuilles. Prenez les vers à soie, et parlez à la marguerite. Revenez vers l'arbre et parlez à la pelouse. Attention, vous ne devrez passer que sur certains endroits. Cliquez quand elle vous dit : «Ouais, O.K., d'acc !». Faites ceci plusieurs fois de suite. La colline sera ainsi franchie. Ouvrez la porte. Parlez à tout le monde. Près de la porte, prenez la canne et le chapeau, et derrière le magicien prenez l'affiche et la cornemuse. Allez voir le lapin, et prenez l'arc à ses côtés. Donnez-lui le chapeau. Retournez voir le magicien et donnez-lui le haut-de-forme avec le lapin. Allez chercher la scie que vous pouvez maintenant prendre car les ouvriers sont partis. Utilisez-la sur la canne. Utilisez aussi les vers à soie sur l'affiche. Donnez la baguette puis les foulards au magicien. Faites le tour de la pièce, les acrobates seront partis. Prenez la résine et utilisez-la sur l'archet. Allez derrière le rideau. Utilisez l'archet sur la scie. Utilisez le cristal brisé sur le cristaregistreur. Faites un gros plan de ce dernier et placez les cristaux comme sur la photo.







Certains morceaux se ressemblent. Appuyez sur «Play» et sortez du gros plan en déplaçant le cristaregistreur dans votre inventaire. Utilisez votre cornemuse. Attention, bug ! Ne déplacez surtout pas votre menu de déplacement sous l'inventaire, sans quoi il vous serait impossible de l'obtenir à nouveau et vous ne pourriez plus bouger ! Déplacez-vous vers le bas, à droite. Il y a une porte. Allez-y. Pour y accéder, n'oubliez pas d'utiliser la flèche de profondeur pour vous trouver à cet endroit. Mettez votre cristaregistreur dans le vide, près de la porte avant d'être sur le seuil. Appuyez sur la sonnette, et cachez-vous vite derrière la pierre qui sert de seuil. Une fois le monstre sorti, entrez dans la maison. Utilisez le livre sur la sorcière. Quand vous retrouverez la main, touchez son collier. Ne suivez pas l'ordre du mage et dirigez-vous vers le petit cratère. Puis utilisez le livre sur ce sorcier. Bon, la fin est un peu niaise, mais y a eu quelques passages marrants, non ?

MICRO PC MULTIMEDIA 146 Rue de Crimée Paris 19

TEL : 42-45-54-38 Fax : 44-84-03-72 Rens : 36-68-15-17* (2.19F/mn)

32 Bits Win95



PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA 486-586

Intel(c) Triton

Boitier Mini Tour 200W CE
Carte Mére PCI Local Bus
256KcacheWB 3PCI/4ISA
Lecteur 3"1/2 HD SONY
4 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
Carte SVGA PCI 1Mo ext 2Mo
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul.
MPEG - VIDEO CD
Disque Dur EIDE 1GoPio4
Ctrl 4DDurs Eide +2séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

CD ROM 4X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Type S.BLASTER
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio - CD Vidéo - CD Photo
Sampler-Studio Midi.....
JOYSTICK + 2HPstéréo

Excel Evolution Computer



AMD 486-5x86

CYRIX 486-5x86

486Dx4100Mhz	486Dx4120Mhz	Cx586-100Mhz	Am586-133Mhz
5699F	5899F	5999F	6299F

Toutes Les Marques Sont Déposées Par Leurs Propriétaires



PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA PENTIUM™

Garantie 5 ans

Boitier Moyen Tour 200W CE
Carte Mére Intel Triton
256Kcache WB PCI LOCAL BUS
3PCI/4ISA Support Pipeline Burst Synchrone Cache
Lecteur 3"1/2 HD SONY
8 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
CARTE SVGA EXPERT SPIDER S3 64Bits
1Mo EDO DRAM ext 2Mo PCI local Bus
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul
MPEG - VIDEO CD
D.DUR EIDE 1,3GoPio4
Ctrl 4DDurs-2Séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

CD ROM 4X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Type S.BLASTER
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz Stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio-Vidéo-Photo
Sampler - Studio MIDI ....
Joystick & 2HPstéréo



VPC 48H

VocalService 7j/7 36-68-15-17*
2,19F/Mn



PENTIUM™	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150Mhz	166Mhz
Prix TTC	7999F	8299F	8799F	9699F	10799F



Service Votre PC En 1H +250F
1H Sur Place
48H en Province

4Mo Supplémentaires	+799F
Extension 256Kcache Synchrone 8ns	+399F
Ram Edo en Remplacement (Pour 8Mo)	+199F
Ecran SVGA 15" MPR 2 BR NE 1280x1024	+849F
Ecran SVGA 17"Multimédia MPR2 BR NE	+2690F
1Mo RAM VIDEO SUPP	+349F
DOS/WINDOWS OU WIN95 CD	+649F
Perfect Works CD Pour Win311 ou Win95	+299F
Option CD ROM 6X	**+390F**
Extension G.MIDI Roland	+399F
Extension G.MIDI Korg Wave	+689F
Option Carte Son AWE32V	+699F
Option Carte Son MaxiSound32WvFx	+599F
Option HP60W Sur Secteur	+199F
Option HP 120W Sur Secteur	+249F
Option Clavier Type Natural Kbd	+299F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Tel :

Bon de Commande Micro PC

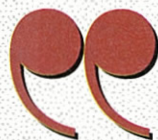
Service Express VPC 48H:+250F ( ) Frais de Port PC Province 320F ( )

TOTAL COMMANDE TTC : F

LEO DE URLEVAN

Il a dit : "Banco". Il est venu, il a vu et on a bien discuté. On lui a montré des jeux et du multimédia. Il n'a pas cassé d'ordinateur, il a été sage. On était content parce qu'il n'a pas crié. C'était coo...aaargh !

MAURICE, *dans ton journal à toi.*



■ Joystick : Qu'est-ce qui pousse les gens à appeler ?

■ Maurice : Dans mon émission, les mecs appellent parce qu'ils s'emmerdent ! Non, ils appellent parce qu'ils ont envie de participer à ce truc-là, parce qu'ils se sont rendus compte qu'il y avait des gens qui arrivaient à parler.

■ Joy : Il y a même des habitués qui arrivent à parler depuis trois ans, et les nouveaux crèvent d'envie d'en faire autant. Les mecs se disent alors : "Là peut-être j'arriverai à mettre quelque chose sur leur discours". Parce qu'ils ont peut-être quelques trucs à dire, ils voudraient être entendus, si tu veux. Mais ils savent aussi qu'il est possible qu'ils ne le soient pas, même s'ils ont fait la démarche.

■ Maurice : Peut-être...

■ Joy : Pourquoi n'y a-t-il que Dominique Voynet qui soit venue à ton émission lors des élections présidentielles ? Ils avaient peur du téléphone ou quoi ?

■ Maurice : Je pense pas que le mec ait peur de moi ou du téléphone, je pense qu'il a peur de lui-même. Parce que ce sont des gens qui ont une grande habitude de ce qui se passe généralement dans les interviews, comme c'est fait généralement de gentillesses, de politesses, de préparations. Il est arrivé un truc très marrant chez un certain politicard qui nous a dit : "Oui, là je suis relativement intéressé par la proposition, mais je n'ai pas les questions." Ça veut tout dire. Le problème qu'ils ont, ces gens-là, c'est que d'habitude ils ont les questions avant. Donc ils savent exactement ce qu'ils vont répondre, c'est pour ça qu'ils sont toujours très brillants. Ce qui leur fout la trouille, c'est leurs réactions, leur attitude. Quand on a reçu Dominique Voynet, il y avait ses sbires au standard, et quand elle répondait, y avait des moments où ses mecs disaient : "Oh, putain, elle aurait jamais dû venir, elle dit que des conneries là ce soir." Tu vois, le problème est là, alors, là c'est Voynet, bon, c'est les verts, tous des gens qui font pas partie du... de la politique traditionnelle... comme ça les mecs s'ront pas vexés ; quand c'est des mecs qui sont des espèces de grandes stars de la politique de notre pays depuis des années, ils ont peur de se laisser aller. Imagine Chirac, Balladur ou Jospin venant chez moi, et qui dise : "Bon, maintenant tu m'emmerdes !" Imagine si le mec dit ça ! Le problème d'une émission comme la mienne, quand t'y vas, c'est que tout te pousse à être naturel. C'est-à-dire qu'au bout d'un moment, si t'es énervé, t'y vas. T'y vas parce qu'il fait noir et que t'as pas de repères. Et c'est pour ça qu'ils ont peur de venir, il ont peur de venir à cause d'eux-mêmes.

■ Joy : Comment ça s'est passé avec elle au début de l'émission...



Visiblement intéressé, Maurice fait bel et bien frémir les ordinateurs. L'un d'eux a planté.

■ Maurice : Voilà. Voynet, je l'ai trouvé vachement bien, moi. J'parle pas de ses idées politiques parce que j'en ai rien à foutre, mais je l'ai trouvé vachement bien parce qu'elle a peut-être malgré elle joué le jeu, c'est-à-dire qu'elle a été nature (NDLR : forcément, une écolo...). Elle a été nature et aujourd'hui, je peux considérer que j'en sais plus sur Dominique Voynet en ayant vécu avec elle pendant trois quarts d'heure dans mon émission du 25 mars, qu'en lisant tous les dossiers que l'on nous avait envoyés avant.

■ Joy : Officiellement, quinze heures d'émission par semaine, c'est beaucoup. Ça gave pas un peu ?

■ Maurice : Il faut le faire. Tu sais, moi je fais ce que je sens. Il y a des moments où l'émission s'arrête à 1 h 15, y a des moments où elle s'arrête à 5 plombes du mat, c'est fonction de ce que tu sens. Tu sens que l'émission doit continuer ce soir-là. Parce que c'est dans l'air du temps. Tu sens qu'il faut que ça pousse, alors tu pousses. Et il a d'autres soirs où tu dis, c'est pas la peine et donc t'arrêtes.

■ Joy : Ça peut dépendre un peu de l'humeur aussi.

■ Maurice :Oui, ça s'appuie de toute façon à l'humeur que t'as. Tu peux pas faire un truc sur un cahier des charges. T'imagines le directeur des programmes de Sky qui me dise : "Tiens aujourd'hui, faudra pousser jusqu'à 2 h 15". T'imagines le truc, il repart avec tout le matériel de la radio d'un coup sec.

■ Joy : Utilises-tu des ordinateurs, à Sky ?

■ Maurice : Ah ça, les ordinateurs, putain y en a ! C'est le pays des ordinateurs, ils naissent là-bas, j'crois. Les Japonais sont venus à Sky pour copier tout ce qu'il y avait, c'est pour ça maintenant qu'ils ont la mainmise là-dessus. (Maurice prend alors un air de doute). J'crois que c'est les Japonais qui doivent détenir le marché... J'dis n'importe quoi, j'trouve que c'est un truc qui va bien aux Japonais. À Sky, y a des écrans, quand je fais une émission, de mon côté, j'en ai cinq. J'ai cinq écrans, alors le téléphone ça passe par ordinateur, la musique ça passe par ordinateur puisqu'il y a très peu de disques, en fait, qui sont diffusés. Tout est diffusé par disque dur, j'sais pas quoi, enfin l'essentiel, les pubs, les machins, etc. Donc, c'est le pays de l'ordinateur. On est tenu par l'ordinateur, les horaires sont tenus par l'ordinateur. Si tu parles trop longtemps, au bout d'un moment t'as l'ordinateur qui coupe le machin. C'est démentiel.

Ça doit les énerver, les ordinateurs, quand j'arrive, j'te l'dis moi, j'en ai déjà cassé, j'fais des crises !



Si jamais il y a un truc, un bug dans la machine, c'est terminé, y a plus de radio. On rentre chez soi. Parce qu'on ne sait pas réparer, on ne sait pas comment faut faire. Bien sûr j'en utilise, on est obligé aujourd'hui. Ça doit les énerver, les ordinateurs, quand j'arrive, j'te l'dis moi. Parce que j'm'énerve, j'en ai deux-trois à mon bureau, j'en ai déjà cassé. J'fais des crises. T'sais juste les claviers en tapant avec les poings tellement ça m'énervait. On m'a dit que c'était le moins cher du truc, alors j'tape là.

■ Joy : Des gens t'appellent-ils pour te parler des jeux vidéo ?

■ Maurice : Y a deux ou trois mois, y a un mec qui a appelé pour parler des jeux vidéo. Le mec est resté parler pendant trois minutes et c'était magique. Là, tu fermes ta gueule, c'était peut-être un mec de chez vous ! C'est-à-dire qu'une fois que le mec a fini son laïus, t'as qu'une envie, c'est de rentrer chez un dealer de jeux vidéo et d'acheter. Le mec était en fait un excellent vendeur de ce genre de choses. La façon qu'il avait d'en parler, c'est peut-être ça qui m'a moins bloqué sur les jeux, même si je suis un nullard de merde avec tout ce qui est technique. C'est te dire si j'ai des trucs idiots, j'ai un scope chez moi et comme je n'achète qu'une fois ce genre de trucs, je demande toujours au mec : "Donne-moi le top, donne-moi le max, le truc le plus fantastique qui va durer 50 ans". Après, je lui prends la tête pour le blé ! Au bout du compte, je n'arrive pas à m'en servir et c'est toujours une copine qui vient me programmer ça. À chaque fois que je décide d'enregistrer quelque chose, ça me coûte une bouffe. Heureusement que j'ai une équipe qui, dès qu'il y a une merde, s'occupe de tout. Y a qu'un truc avec lequel j'arrive à me débrouiller, c'est le traitement de texte, un peu, mais le reste des programmes, d'enfer, c'est pas la peine. Le truc qui vous permet de faire des canards, qui coûte la peau du cul, comment ça s'appelle déjà ?

■ Joy : Quark X-Press ?

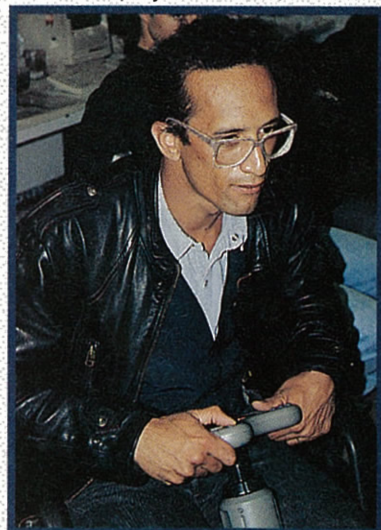
■ Maurice : Voilà, Quark X-Press ; je suis incapable de m'en servir, ça me frustre parce que mes sous-fifres me tiennent avec ça parce que je suis obligé de leur faire des cadeaux ; là je leur ai payé des vacances, pour qu'ils soient gentils.

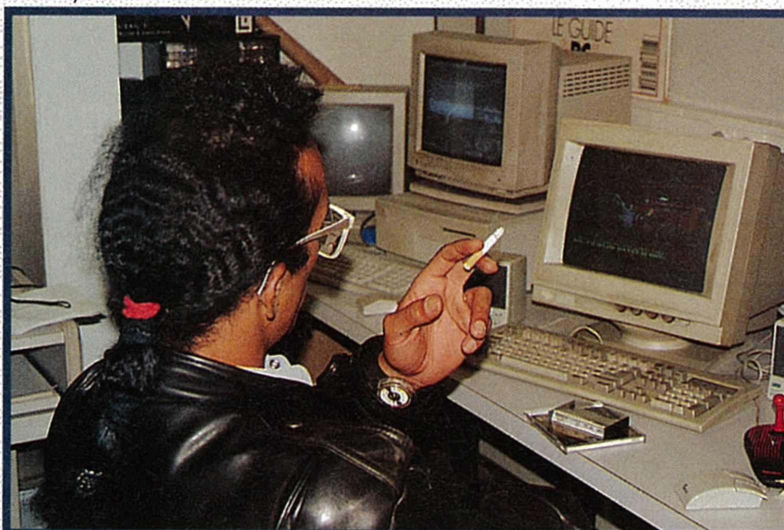
Quelques règles sont à respecter lorsqu'on veut parler à Maurice :



REGLE 1 : La présentation. Dès que l'on entend : "Allô, qui va là, j'te prie ?", une seule règle : indiquer son prénom, son âge et sa ville d'appel. Sans quoi la conversation risque de s'achever très vite.
REGLE 2 : Ne pas dire le mot "interdit", donc on va le mettre par acrostiche : prendre la première lettre du début de chaque phrase, à partir de maintenant. C'est un mot qui tue le vocabulaire. On l'utilise pour exprimer la satisfaction. Ou bien, on a abusé d'herbes de Provence et on n'est plus capable de sortir un autre mot que celui-là. L'aime pas ce mot-là, Maurice.
REGLE 3 : Il ne faut pas non plus pousser de coup de gueule. Le seul à pouvoir en pousser, c'est lui.
REGLE 4 : Éviter aussi de distribuer des bons points, ça ne fera plaisir qu'à sa mère.
REGLE 5 : D'une manière générale, éviter de lui sortir des banalités, il lira son courrier, plus intéressant que vos propos. Éviter de l'insulter, vous en sortiriez changé. Et penser à ce que vous allez dire, ça évitera de l'énerver, de l'autre côté de la radio.

Nous avons fait jouer Maurice, sur console avec Daytona US et sur micro avec Full Throttle





■ Joy : As-tu déjà vu des jeux sur ordinateur ?

■ Maurice : Des jeux sur ordinateur, ouais, parce que y a plein de mecs... T'sais, c'est intéressant Sky comme boîte, parce que y a plein d'ordinateurs, y en a dans tous les bureaux, y en a trois, quatre, et y a eu une période où y avait plein de mecs qui passaient leurs nuits entières jusqu'à ce que je les vire personnellement, et qui passaient parce que j'aime pas quand y a du monde quand je travaille, j'ai envie d'être peinard. Pi c'est dangeureux pour les gens en plus. Y avait des mecs qui jouaient à des jeux, alors je sais pas comment ça s'appelle, des jeux très jolis d'ailleurs, j'en ai éteints moi-même directement, il paraît qu'il faut pas le faire du tout, mais je le fais quand même. Quand le mec doit partir, si tu veux vraiment la radio, avant que je casse quelque chose ou que je lui pète un truc sur la tête, je commence déjà par dérégler le machin. J'appuie sur n'importe quel bouton et je lui dis : "C'est fini maintenant, tu te casses d'ici". Et si jamais tu prends pas tes jambes à ton cou, je te sors moi-même, enfin tu vois plein de tendresse et d'amour quoi ! Donc, j'en ai déjà vus... de loin. Et ça m'insupporte ; je comprends pas qu'on aille sur un lieu de travail pour jouer. J'arrive pas à ingurgiter le concept ; je me suis toujours dit que les gens, ça les faisait chier de bosser, donc par là même qu'ils n'aimaient pas se retrouver dans leur lieu de travail. Je comprends pas qu'on s'y trouve pour un loisir. C'est comme le prof de tennis qui fait ça pour gagner sa vie, qui aime bien le tennis mais qui a pas envie d'y rester huit heures par jour, mais qui revient le dimanche pour faire un pique-nique sur un cours de tennis. Le concept m'échappe, si tu veux.

■ Joy : On est l'exception qui confirme la règle.

■ Maurice : Ça dépend, si c'est ton taf, t'aimes ça, tu fais des heures supplémentaires, on va considérer comme une meilleure connaissance, une meilleure maîtrise du truc ; bon, quand tu vois ça à la radio, la meilleure connaissance et la maîtrise, elle passe par-dessus la production. Sont cons les gens, hein ? (Maurice part alors dans son fameux rire qui fait frémir la France entière).

■ Joy : Comprends-tu que l'on s'intéresse aux jeux vidéo ?

■ Maurice : Oh oui, oui, moi je comprends tout ; que les mecs le fassent, moi tant qu'on me force pas, ça va. Quand un mec vient me forcer à voir des trucs qui bougent pendant que je suis en train de bosser et que j'essaie de faire mon taf – qu'est quand même pas facile malgré tout – là ça me gonfle. Mais que le mec prenne l'ordinateur, qu'il se casse dans les chiottes pour jouer, ça ne me dérange pas du tout. Que le mec joue chez lui ou dans des salles, eh bien bravo si ça lui plaît, qu'il y aille.

■ Joy : Tu veux un café ?

■ Maurice : Ça, c'est une bonne idée; avec plein de sucres.

Fin de la première partie de l'interview. Ensuite, nous avons montré à Maurice plusieurs jeux et programmes. Les voici : Full Throttle sur PC, Rage Racer sur PlayStation, Daytona US sur Saturn, Doom sur PC et en multimedia nous lui avons rapidement montré Cinemania, Encarta, Highway 61 (Dylan).

Certains de ces softs l'ont intéressé, notamment Daytona US, auquel il a joué avec un volant. Une nouvelle approche du jeu nous est maintenant connue : la méthode Maurice. Ça consiste à rouler à contresens pour prendre les voitures de face. Rage racer, en revanche ne lui a pas tellement plu, mais c'est parce que Greg avait choisi pour lui la mauvaise voiture.

■ Joy : Certains de ces jeux t'ont-ils intéressé ?

■ Maurice : Full Throttle était marrant, mais un peu lent et pas inintéressant.

■ Joy : Es-tu plutôt console ou plutôt micro ?

■ Maurice : Si je dois acheter un truc, je suis plus intéressé par Encarta, le machin où tu vas avoir une banque de données vachement plus intéressante qu'un jeu ; mais vu mon état, si tu me donnes deux cartons, j'arriverai plus facilement à me servir d'une console. Parce que le micro, je serais incapable de le faire tourner, donc ça va m'énerver.

■ Joy : Si tu créais un jeu vidéo, ça serait quoi ?

■ Maurice : On est en train d'en faire un.

■ Joy : C'est vrai ?

■ Maurice : Ouais, c'est vrai.

■ Joy : Ça sera quoi ?

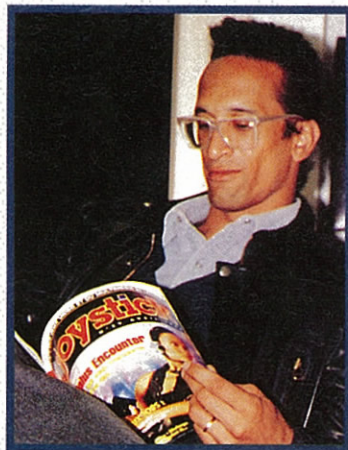
■ Maurice : Tu verras...

■ Joy : Merci Maurice.

Au pays du gentil Maurice

Allô, qui va là, j'te prie ?

Entouré de ses sous-fifres, Core, Cédric, Nadia, Gaëlle, il se marginalise de tous les autres "animateurs" des radios, qu'elles soient publiques ou privées. Sur Skyrock, du lundi au vendredi, de 22 h à 1 h, en principe (service de nuit parfois assuré entièrement), il s'occupe, dans ta radio à toi, d'une émission un peu spéciale. La première fois que l'on écoute cette putain d'émission, on est tout d'abord décontenancé, même si on l'apprécie. Jamais, en effet, personne n'avait été aussi loin dans ses raisonnements, grinçants parfois, qui nous font nous pencher sur nos tares. Il nous invite à l'écouter tout d'abord, l'écouter ensuite et l'écouter encore avant d'appeler. Comme l'ont fait Marie-Agnès, Denise, le mage violet, Docteur Deed, Hans, Dorian et tant d'autres. S'il y avait à distribuer des bons points, ce serait à eux qu'il faudrait les donner.



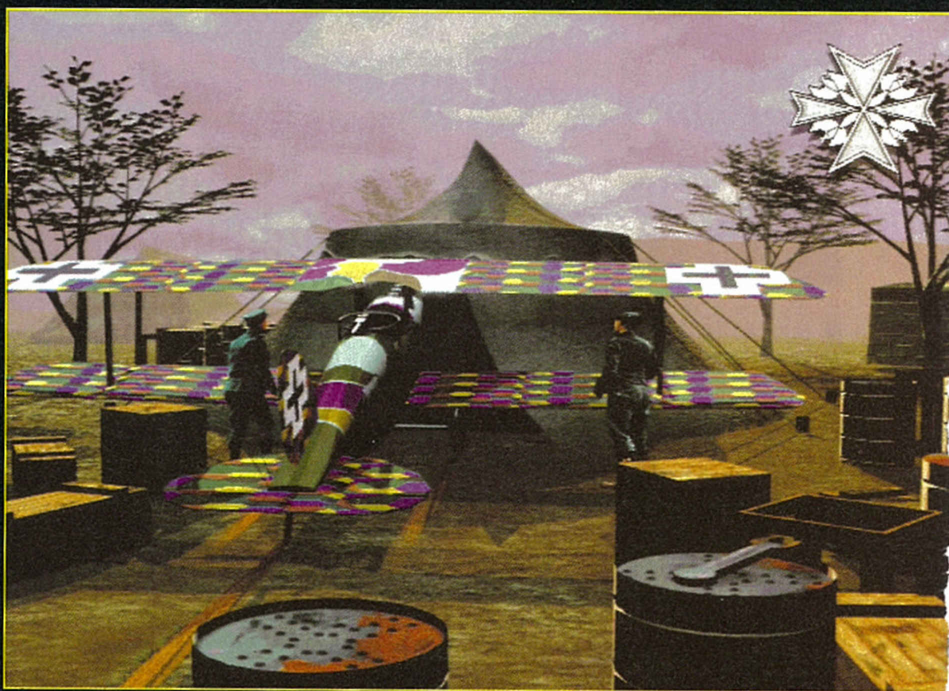
Joystick et Joypad dans ta radio à toi !

On ne les arrête plus ! Greg, de nos amis de Joypad, rend lui aussi visite à Maurice sur Skyrock. Soyez vigilant et guettez Joystick et Joypad sur Sky en compagnie de Maurice. Une émission "spécial jeux vidéo" à ne pas manquer.

Rowan Software

Derek Dela Fuente

Si je vous dis "Rowan Software", nul doute que la seule évocation de ce nom va éveiller chez vous de nombreux souvenirs, non ? Non ? Très bien, dans ce cas, passons à une deuxième devinette : qu'ont en commun des softs comme Falcon, Flight of the Intruder, Reach for the Skies, Overlord, Dawn Patrol, Air Power et Navy Strike ? Oui, je sais, ce sont tous des simulations de vol, mais encore ? Ben voilà, justement, ils sont tous l'œuvre de cette doyenne des équipes de développement indépendantes qu'est Rowan Software.



Vol au-dessus d'un nid de coucous



Le quartier général de Rowan Software.

Tous ces jeux, c'est plutôt impressionnant comme tableau de chasse, non ? Aussi, lorsque nous avons appris qu'un contrat avait été signé entre ces derniers et l'éditeur Empire, portant sur leurs deux prochains produits, nous n'avons pas hésité à décrocher notre téléphone pour expédier Derek de la Fuente en patrouille du côté de chez Rowan. À bord de son Broussard flambant neuf, armé de son fidèle micro Vickers à répétition, c'est ainsi que l'ami Derek a pris son envol en ce beau mois de janvier pour aller affronter les maîtres de la simulation de vol sur leur propre terrain !

Quelques jours plus tard, notre fin limier revenait en vainqueur de cette mission des plus périlleuses. Pour l'aviation joystickienne, la victoire était totale : non seulement notre espion avait réussi à ramener les plans et les premières photos des futurs appareils à sortir de l'usine Rowan, mais il avait de surcroît réussi à capturer le directeur des usines en question, Rod Hyde lui-même, que nous allions nous faire un plaisir de passer à la question. Mais laissons-le un peu mariner au préalable dans la cave humide où nous l'avons placé, il n'en sera que plus loquace, et découvrons d'abord ensemble ces deux nouvelles armes secrètes, dotées d'un atout pas négligeable qui devrait leur permettre de laisser loin derrière la concurrence : un tout nouveau moteur !

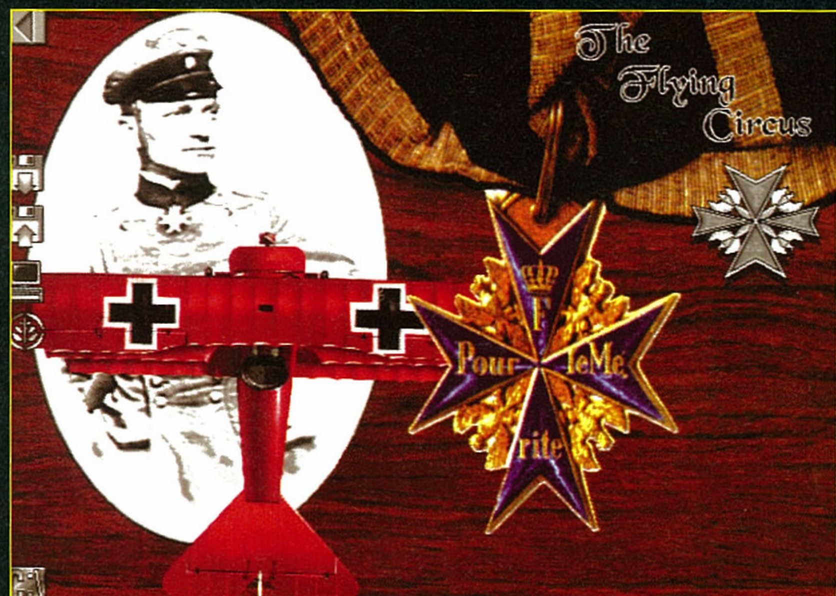
FLYING CORPS

STANDARD : PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1996

Flying Corps viendra tout d'abord grossir, dans le courant de l'année 96, les rangs des simulations de vol ayant pour thème la Première Guerre mondiale. Débuté avec l'ancestral Wings de Cinemaware, poursuivi avec Red Baron et plus récemment, Wings of Glory de chez Origin, voilà donc un genre qui pourrait trouver son apogée avec Flying Corps... en tout cas, on ne peut pas dire qu'il ait du plomb dans l'aile ! Pour la réalisation de Flying Corps, Rowan a monté une expédition en France, sur les sites ayant vu les troupes s'affronter. De nombreuses photos ont été prises à cette occasion afin de servir de référence pour la modélisation des décors. Lorsque vous survolerez Verdun, la ville devrait donc ressembler à ce qu'elle est aujourd'hui... les antennes satellites en moins ! De toutes façons, antennes ou pas, il vous faudra tout raser, c'était bien la peine que Rowan se décarcasse ! En effet, vous tiendrez dans ce soft le rôle de Von Richtofen et combattrez donc les forces alliées. Mais attention, pas Le Richtofen, hein, plus connu sous le nom de Baron Rouge, mais son jeune frère. Votre objectif sera de parvenir à détrôner votre frangin de son titre de "plus grand pilote des forces de l'Axe", en totalisant plus que les 52 appareils abattus officiellement par ce cher Manfred. En dehors des classiques missions de patrouille, d'interception ou d'escorte, le jeu comportera quelques mini-campagnes historiques où les missions revêteront une importance bien plus grande, comme lorsqu'il vous faudra pilonner les colonnes de chars d'assaut britanniques en route vers Cambrai pour y faire... des bêtises. Sous votre contrôle, en dehors de votre appareil, quelques batteries d'artillerie que vous devrez renseigner sur les coordonnées de vos ennemis. Voilà donc une simulation qui ne semble pas manquer d'authenticité historique.







INTERVIEW

Rod Hyde

Directeur Rowan Software

Joystick : Ne pensez-vous pas que les simulateurs de vol ont jusqu'ici quelque peu délaissé le côté "humain" pour se concentrer sur les spécifications techniques des appareils ? Que la vie à l'escadron, ses rapports avec ses collègues – voire sa nana – conditionnent autant l'efficacité d'un pilote que sa machine ? Dans l'affirmative, en tiendrez-vous compte dans vos futurs produits ?

Rod Hyde : Disons que nous allons traiter le facteur humain, mais pas vraiment comme vous l'entendez. En ce qui nous concerne, peu importe si le pilote s'est disputé avec sa femme la veille au soir ! En revanche, l'ordinateur, dans le rôle de l'ennemi, prendra en compte vos performances. Lorsque vous commencez à vous faire une réputation, vous pouvez être sûr que l'armée adverse en est consciente, et qu'elle mettra tout en œuvre pour vous battre. Par ailleurs, dans Flying Corps, vous bénéficierez quelquefois de nouvelles recrues inexpérimentées dont le moral ainsi que les compétences augmenteront avec le temps... s'ils survivent. Pour ce qui est d'un pseudo-scénario intégré aux missions, nous ne croyons pas trop à cette idée. Une histoire complète rend les choix trop linéaires, ou il faut en écrire dix ! Quand on voit que les grosses compagnies américaines dépensent des millions de dollars pour écrire une bonne histoire, on n'a pas la prétention d'en écrire plusieurs pour quelques dizaines de milliers de francs ! Et puis, j'ai entendu dire qu'Origin avait effectué des recherches dans ce domaine, pour s'apercevoir que lorsque plusieurs scénarios étaient disponibles, les joueurs n'en découvraient jamais qu'un ! Ils rejouaient les missions sans cesse, jusqu'à les avoir passées sans avoir subi de pertes, et ne découvraient jamais les scénarios alternatifs ! (NDLR: alors cette constatation n'a pas portée ses fruits puisque Wing Commander 4 est encore plus touffu que WC3).

Joy : Air Power comportait des voix digitalisées pour les communications radio. Vont-elles disparaître avec Flying Corps ?

R.H : Bonne question ! Effectivement, les pilotes en 1916 ne disposaient pas d'une radio, mais nous étions assez



L'escadrille Rowan Software au grand complet.

MIG ALLEY

STANDARD : PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 1997





Nous allons à présent changer radicalement de décor, puisque l'action de Mig Alley se déroule durant la guerre de Corée, au début des années 50. Loin des mornes plaines françaises, ce sont donc les paysages coréens très accidentés qui accueilleront vos ébats aériens. Mais au-delà de la beauté des paysages, cette guerre apporte à une simulation de vol un atout supplémentaire : la variété des appareils. Rendez-vous compte, des pays aussi variés que les États-Unis, la Chine, l'URSS et même l'ex-Tchécoslovaquie ont été impliqués dans ce conflit ! Par ailleurs, il s'est également déroulé à une période charnière de l'histoire de l'aviation militaire, celle qui a vu naître les avions à réaction. Dans Mig Alley, vous devrez donc vous réadapter à l'aérodynamisme de ces engins lorsqu'ils seront disponibles, après avoir effectué de nombreuses missions à bord d'un appareil à hélice. Mieux, certains duels opposeront ces deux types d'oiseaux au pilotage si différent : voilà qui promet une variété des plus agréables. En tout, ce ne sont pas moins de 18 appareils que vous aurez l'occasion de découvrir (Mig15, YAK-9, 11-10, 11-28, F4U-5NU Corsair, F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star, F9F-2, P51-D, Twin Mustang, Sea Fury, Firefly, Sky Raider, Meteor, C54, B29, B45 Tornado... ouf !), plus des hélicoptères que vous rencontrerez parfois lors de vos missions. Si l'on ajoute que vous pourrez, en tant que pilote des forces américaines, être transféré sur un porte-avions en cours de campagne, nul doute que peu des missions de Mig Alley ressembleront à d'autres. Mais pour en juger, il nous faudra hélas attendre jusqu'à l'aube de l'année 97.







attachés à l'ambiance supplémentaire qu'apportent les voix digits. Aussi y en aura-t-il, sous la forme des pensées du pilote en voix off. Dans les niveaux les plus faciles, les voix vous indiqueront peu ou prou ce qu'il faut faire. Ensuite, lorsque la difficulté sera corsée, elles constitueront plus une description de ce qui vous entoure.

Joy : Mais alors, y a-t-il un contact entre coéquipiers de la même patrouille ?

R.H : Absolument, mais de la même manière qu'ils s'effectuaient à l'époque : par signaux. Si leur moteur donnait des signes de fatigue, ils piquaient du nez pour l'expliquer à leurs coéquipiers. En cas de danger, il fallait tanguer des ailes pour avertir le reste de l'équipe. Il en ira de même dans Flying Corps.

Joy : Passons un peu à Mig Alley, maintenant. Comment se fait-il qu'il ait fallu attendre si longtemps avant de voir un simulateur de la guerre de Corée ?

R.H : À mon avis, c'est en grande partie dû au relief particulier de ce pays très vallonné. Il a fallu que les ordinateurs deviennent assez puissants pour pouvoir calculer en temps réel d'énormes collines en plus des avions eux-mêmes, tout en gardant une bonne vitesse d'animation.

Joy : Pourquoi ne peut-on choisir que le camp américain dans Mig Alley, et pas les Anglais par exemple ?

R.H : Vous savez, la guerre de Corée a surtout été une guerre américaine. Peut-être allons-nous implémenter la possibilité d'incarner un pilote de la RAF pilotant pour les yankees, mais ce sera tout, du moins en mode "campagne". En revanche, une option "un contre un" permettra de choisir qui on veut. Et puis, très franchement, le marché américain est très important pour nous !

Joy : Vous avez des projets sur consoles 32 ou 64 bits ?

R.H : En effet, nous allons peut-être développer des produits à destination de la Sony PlayStation. Ce n'était pas vraiment possible avant car les consoles sur le marché n'étaient pas assez puissantes en calculs 3D pour le type de jeux que nous réalisons, mais ce n'est plus vrai aujourd'hui. Évidemment, il reste le problème des commandes, très nombreuses dans une simulation de vol, mais je pense que nous trouverons un moyen de le contourner. La seule vraie question qui m'angoisse à ce sujet concerne l'intérêt du public console, plus jeune que notre clientèle habituelle, pour ce type de produit. Seul l'avenir nous dira si les simulateurs ont une place à prendre dans l'univers des consoles.

Joy : Merci.



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

Livraison EXPRESS par JET SERVICES

Pour la France uniquement et pour ceux qui le souhaitent, les colis peuvent être expédiés par Jet Services : Livraison garantie en 24 heures - Une personne doit être présente entre 8h et 13h pour réceptionner le paquet.

Kits Multimédia - Cartes Sons - Joysticks

Lecteur Mitsumi 2v FX001D....420 F	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Lecteur Panasonic 4xV IDE .....850 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE +	Thrustmaster FCS.....................650 F
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1890 F	Thrustmaster F16-FLCS.........1150 F
Carte MaxiSound 16 IDE.........440 F	Thrus. Formula T2 + F1 GP...1180 F
Maxi Sound Wave 32 FX..........820 F	VIRTUAL PILOT PC...............695 F
Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F	VIRTUAL PILOT PRO PC .....945 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

BORIS VALLEJO ....289 F
CLIPART CRAZE (2 CD)...125 F
Designer CLIPART 5 Vol. ...45/vol
FABULOUS PHOTOS ....45 F
IMAGE LIBRARY 5 Vol.....45/vol
PERFECT PICTURES ....45 F

CULTURE - EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans VF ....365 F
ADIBOU 6/7 ans VF ....365 F
ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ....365 F/classe
Alice au pays des merveilles 195 F
Aux origines de l'homme vf.325 F
CEZANNE VF ....225 F
CINEMANIA ....395 F
Comment çà marche ? vf .....435 F
Dict. Hachette Multimédia.. 645 F
En compagnie des baleines ..275 F
Expédition Amazone VF ......285 F
Florence, la renaissance vf...325 F
Formation à Internet VF.......395 F
Guinness Encyclopedia........ 245 F
GALILEE VF.......................315 F
Gaug. Baudel. Tchaïkov. Vf 315 F
Initiation à l'archéologie VF325 F
Kevin le Kangourou VF ....195 F
KIYEKO VF ....249 F
L'ile au Trésor VF................195 F
La Botanique pour tous VF .285 F
La conquête de l'espace VF .325 F
La découv. du Canada VF ...285 F
Le cinéma Français de 1929 à nos jours VF.................................345 F
Le Corps Humain VF...........285 F
Le Défi de l'Univers VF ......265 F
Le Festival de Cannes VF ....325 F
Le Lièvre et la Tortue VF ....295 F
Le Livre de LULU VF..........275 F
LE LOUVRE VF ....359 F
Le Prince Mandarine VF ......249 F
Le Secret du Château VF.....249 F
Le Trésor du SanDiégo VF ..265 F
Les Evangiles VF ....295 F
Les Médicis VF......................325 F
Les Stars du Louvre VF ....285 F
Léonard de Vinci VF ....295 F
Louis Le Lion VF..................195 F
MATHEMAGIQUE VF.........295 F
Matisse, Aragon, Prok. VF...325 F
Michel Ange VF ....335 F
MicMac à Champignac vf....249 F
Mythes et Légendes VF........295 F
Olaf L'Ours VF.....................195 F
Oncle Archibald VF..............249 F
Paris : Hist. et monuments....325 F
Pok le Petit Peintre VF........195 F
Tuneland VF.........................265 F
Van Gogh VF ....335 F
Vins et Gastronomie VF.......295 F
Voyage en Egypte VF ....325 F
Voyage en France VF ....325 F
Voyage en Italie VF.............325 F

MUSIQUES

BOB DYLAN Highway 61 ...295 F
GUITAR HITS VF...............295 F
Louis Armstrong VF...............95 F
WOODSTOCK ....295 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF..................335 F
3D ULTRA PINBALL NF ....285 F
7TH GUEST NF.......................89 F
A4 NETWORKS VF............285 F
ACES COLLECTION NF ....335 F
ACES OF THE DEEP VF....249 F
ACES OVER EUROPE VF ...99 F
Action Soccer Vf + gamepad265 F
ACTUA SOCCER VF ....285 F
ALBION VF ....335 F
ALIENS VF ....335 F
Alone in the Dark 1 VF ....95 F
Alone in the Dark 2 VF ....145 F
Alone in the Dark 3 VF ....235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF..295 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF365 F
ANVIL OF DAWN VF...........315 F
APACHE LONGBOW VF...365 F
ARMORED FIST VF ....195 F
ASCENDENCY VF ....335 F
Astérix: Le défi de César Vf 275 F
ASSAULT RIGS NF ....295 F
ATARI 2600 Action Pack .....189 F
BATTLE BUGS VF ....99 F
BATTLE ISLE 3 VF ....345 F
BERMUDA SYNDROME....365 F
BIOFORGE VF....................275 F
BUREAU 13 NF ....99 F
BURRIED IN TIME VF.......295 F
BUZZ ALDRIN'S NF............99 F
CAESAR 1 NF.......................99 F
CAESAR 2 VF.....................295 F
CANNON FODDER 2 NF.....99 F
CASINO DELUXE NF.........285 F
CIVIL WAR VF ....325 F
CIVNET VF ....285 F
COLONIZATION VF...........295 F
Command : Aces of Deep vf.345 F
Command & Conquer VF.....329 F
Complete Ultima 7 VF...........99 F
CONQUEROR VF...............315 F
CREATURE SHOCK VF......99 F
CRUSADER No Remorse vf345 F
CYBERMAGE VF...............335 F
D1000 NF ....195 F
DAEDALUS Encounter VF .325 F
DARK FORCES NF ....285 F
DARK FORCES VF ....335 F
DAWN PATROL VF...............99 F
DAY OF TENTACLE VF.......95 F
DESCENT NF ....195 F
DESTRUCTION Derby NF .295 F
DISCWORLD VF ....145 F
DRAGON LORE VF ....145 F
DUKE NUKEM 3D.................Tél.
DUNGEON KEEPER ....Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF.369 F
EARTH SIEGE VF..............235 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF .285 F
ECSTATICA NF..................125 F
EF 2000 (TFX 2) VF ....295 F
F1 GRAND PRIX VF ....159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF ......345 F
FADE TO BLACK VF.........345 F
FATAL RACING VF ....285 F
FIFA + PGA + F1 Grd Prix..285 F
FIFA SOCCER 96 VF.........335 F
FLIGHT UNLIMITED VF ..275 F
FORT BOYARD VF ....275 F
FRANKENSTEIN VF ....365 F
FULL THROTTLE VF ....365 F
FX FIGHTER NF ....279 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF ...385 F
GOBLINS 1 + 2 VF ....99 F
GOBLINS 3 VF ....99 F
Grand Prix Manager VF......335 F
GUILTY VF........................195 F
HELL NF ....99 F
Heroes of Might & Magic vf 325 F
HEXEN (Heretic 2) NF........315 F
HI - OCTANE VF ....245 F
INCA VF ....99 F
INCA 2 VF..........................129 F
INCA COLLECTION VF ...195 F
INDY 4 VF ....95 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INDY CAR RACING 2 NF .265 F
INFERNO VF......................195 F
In The First DEGREE VF....365 F
International tennis open vf.295 F
ISHAR TRILOGY NF..........285 F
JAGGED ALLIANCE VF ...295 F
JEWELS of ORACLES VF .295 F
KING QUEST 6 NF...............99 F
KING QUEST 7 VF.............325 F
King Quest Anthology NF ...249 F
KYRANDIA 2 VF ....99 F
KYRANDIA 3 VF ....99 F
LABYRINTH OF TIME NF..99 F
LANDS OF LORE VF...........99 F
LARRY COLLECTION ......249 F
LAST DYNASTY VF ....275 F
LEISURE LARRY 6 VF......235 F
L'ENTRAINEUR VF...........345 F
LEMMINGS 3D NF.............325 F
Le Secret du Templier VF ....295 F
Little Big Adventure VF.......335 F
LODE RUNNER VF.............235 F
LOOM VF...............................95 F
LORDS of MIDNIGHT VF..325 F
LOST EDEN VF ....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF.......99 F
MAGIC CARPET 2 VF.......335 F
MARCO POLO VF ....255 F
MARINE FIGHTERS VF....185 F
MECHWARRIOR 2 VF......345 F
MEGARACE VF ....95 F
Micromachines 2 VF + Kit...265 F
Micromachines 2 Spec. Ed. ..225 F
MONKEY ISLAND VF ....95 F
MONKEY ISLAND 2 VF.......95 F
MONOPOLY VF.................275 F
MORTAL COIL NF ....265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF...295 F
MYST VF............................365 F
NASCAR Track Pack NF.......175 F
NBA LIVE 96 VF.................335 F
NEED FOR SPEED NF.........325 F
NHL HOCKEY VF.................99 F
NHL HOCKEY 96 VF ....345 F
NOCTROPOLIS VF...............99 F
NOVASTORM NF ....125 F
OUTPOST VF......................235 F
OVERLORD VF ....99 F
PGA TOUR GOLF 96 VF ...375 F
PHANTASMAGORIA VF ...395 F
PITFALL ....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF .275 F
POLICE QUEST 4 VF ....235 F
POLICE Quest SWAT VF....365 F
PRIMAL RAGE...................285 F
PRISONER OF ICE VF.......295 F
Pro Pinball : The Web NF....265 F
PSYCHO PINBALL NF......279 F
QUARANTINE NF.................99 F
QUEST FOR GLORY 4 NF.235 F
RAVEN PROJECT VF........295 F
RAYMAN VF ....265 F
REBEL ASSAULT VF.........145 F
REBEL ASSAULT 2 NF......335 F
RED GHOST VF..................345 F
Riddle Of Master Lu VF ......295 F
RISE OF THE ROBOTS......120 F
ROAD WARRIOR NF..........285 F
SAM & MAX VF ....145 F
SCREAMER VF ....245 F
SEA LEGENDS VF ....295 F
SHIVERS VF.......................345 F
SILENT STEEL VF..............295 F
SIM CITY VF.........................99 F
SIM City 2000 collection VF 345 F
SIM ISLE NF.......................295 F
SIM TOWER NF ....299 F
SIMON The Sorcerer II VF .295 F
SPACE HULK NF..................99 F
SPACE QUEST 4 NF.............99 F
SPACE QUEST 6 VF...........295 F
SPACE QUEST Collection...249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf 99 F
Star Trek Next Gen. VF.......345 F
STEEL PANTHER VF ....315 F
STONEKEEP NF ....415 F
STRIKE COMMANDER NF 99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF ....335 F
SUPER KARTS NF ....195 F
SYSTEM SHOCK ....99 F
TEK WAR VF ....295 F
TeleportaSchtroumpfs VF ....275 F
TERMINAL VELOCITY .....265 F
THE DIG NF ....345 F
Theme Park + Trp. Tycoon ..325 F
THEXDER NF ....285 F
THIS MEANS WAR ....Tél.
TIE FIGHTER Collector NF345 F
TILT VF ....245 F
TOP GUN VF ....325 F
TORIN'S PASSAGE VF ......335 F
Transport Tycoon Deluxe vf.295 F
ULTIMATE DOOM NF ....245 F
Under Killing Moon VF ....195 F
US Navy Fighter Gold VF... 395 F
Virtua CHESS WIN 95 VF ..365 F
VIRTUAL KARTS VF ....275 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VODOOLUNGE NF.............245 F
VOYEUR NF ....325 F
WARCRAFT 2 VF ....335 F
WARHAMMER VF..............345 F
WARRIORS VF ....249 F
Werewolf vs Commanche vf 345 F
WETLANDS VF ....275 F
Who Shot JOHNNY ROCK.175 F
Wing Commander III VF....369 F
Wing Commander IV VF....395 F
Wing Com. Armada VF ....99 F
WIPE OUT NF.....................295 F
WITCHAVEN NF ....275 F
WOODRUFF VF ....235 F
WORMS NF ....250 F
X-WING Collector NF..........315 F
Z VF.....................................Tél

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 ....185 F
ASIAN HEAT........................225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT........................112 F
BUSTING OUT.....................190 F
California Day Dreamer.......145 F
CAMP DOUBLE ....95 F
DIGITAL SEDUCTION........125 F
DIRTY LAUNDRY...............195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED ....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.............149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
IMMORTAL DESIRES.......112 F
INDISCRETION..................149 F
INTIMATE JOURNEY ....112 F
MAIN STREET U.S.A............95 F
MARRIED WOMAN ....95 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS....................148 F
New Machine 6 Pak (6 CD)..265 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION...................149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE.....................225 F
SECRETS ....175 F
SEX......................................112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE ....149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....95 F
THE FACE..........................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS.................................195 F
WEEKEND AT ERNIES.......95 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol).....175 F/vol
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....175 F
BEAUTIES BODACIOUS ...165 F
BETTY PAGE (BD en VF)...295 F
BLONDE BOMBSHELLS...175 F
BODACIOUS BEAUTIES ..270 F
BRABUSTERS....................165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CYBER WHORES...............125 F
DAMSEL IN DISTRESS.....125 F
GIRLS OF VIVID................140 F
LA TRAVIATA.......................85 F
LUSCIOUS LESBIANS ....145 F
NIPPON OBSESSIONS NF .225 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY.................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
PUSSY MANIA....................165 F
RUBBER PHANTASIES.......245 F
SAKURA (2 Vol) ....85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts............149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL........................65 F
CROWBERRY.......................65 F
MEN'S CLUB........................65 F
OBSESSIONS........................65 F
PEARL MOVIE......................65 F
PRETTY BABY ....59 F
TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf .225 F
CLUB CYBERLESQUE ......285 F
DREAM MACHINE............275 F
L'Interview de Pauline VF ...295 F
LE JEU DE L'OIE VF.........245 F
LOVE PYRAMID VF...........245 F
NIGHT WATCH II ....225 F
PARIS CD-GUIDE "PERVERS PRIVATE PARIS" VF ....215 F
PLEASURE-CD VF ....195 F
PRIVATE PRISON VF.........235 F
SAM BOTTE VF..................295 F
SEX CASTEL.......................245 F
SEX MOTEL VF..................175 F
SEXY ZAPPING...................195 F
SEYMORE BUTTS ....275 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS ....245 F
SPACE SIRENS 2 ....285 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
TOUT SUR LE PLAISIR DES FEMMES VF.........................295 F
VIRTUAL SEX SHOT ....325 F
VIRTUAL VALERIE 2.........195 F
VIRTUAL VIXENS ....195 F
VIRTUALLY YOURS..........225 F

Pour tout achat de 2 CDROM de charme, DELTAROM vous offre n'importe quel CDROM de charme d'une valeur n'excédant pas 150 F. Indiquez votre choix sur le bon. Offre non cumulable avec l'offre jeu gratuit pour montant supérieur à 800 F.

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre un jeu CDROM parmi la liste : Ecstatica - Novastorm - Rise of the Robot - Secret Weapons of Lutwaffe. ATTENTION - Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Indiquez 2 choix.

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

❑ Je veux être livré(e) par Jet Services (+10 F)
Forfait Port Colissimo : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
Envoi par Jet Services : Rajouter 10 F aux frais de port. Présence indispensable d'une personne entre 8h et 13h pour réceptionner.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port

Total

PC CD-ROM

IANSOLO

Defcon 5

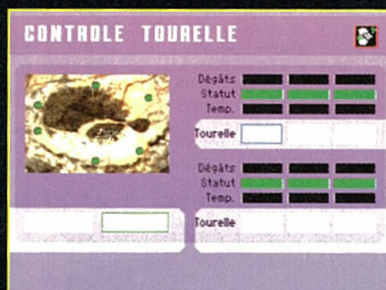


EDITEUR : GT Interactive Software
DISTRIBUTEUR : Virgin Interactive Entertainment (1) 53 68 10 00
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Mars

Defcon5 pourrait être résumé comme le "Die Hard" de l'espace... Enfin, c'est ce qu'en dit l'éditeur. Et nous à Joy, on aime bien vérifier par nous-mêmes. Le fait est que la démo de Defcon5 n'a vraiment rien à voir avec "Die Hard". Pfuiii... Ça ressemblerait plutôt à un clone de Doom situé dans un univers à la Alien et avec une bonne dose de stratégie. Bon. Defcon nous projette dans un futur lointain. La Tyron Corporation (vous regardez trop les films de Ridley Scott) est un immense conglomérat industriel qui assure depuis des années le système de défense des nombreuses stations minières. Mine de rien, ça fait un bail que les terriens n'ont pas eu à subir les attaques des Aliens, et la Tyron craint pour le renouvellement de son contrat de protection. Enfin, ça c'est l'affaire des gros bonnets de la compagnie. Votre job à vous, c'est de remettre en marche les systèmes automatiques de l'une des bases de défense. La routine ! Vous avez quand même repéré un scope dans le coin, et vous avez bien envie de vous repasser l'intégrale de "Die Hard" une fois le boulot terminé. Tuiii ! Tuiii ! La bouffe est prête ? Non ! les radars signalent une attaque. Un coup des Aliens ou un obscur complot de la Tyron ? Dur de dire si vous vivrez assez longtemps pour le savoir ! Dans Defcon5, vous allez prendre le contrôle de l'ordinateur de la base pour repousser tout seul les envahisseurs. Vous pourrez condamner certains passages, utiliser des droïdes, piloter des tourelles externes pour shooter les vilains, emprunter les navettes de liaison du complexe, etc. Les phases de jeu semblent plutôt variées. La base est énorme, et l'atmosphère se fait de plus en plus angoissante dans les couloirs sans fin. Bref, le test à venir nous permettra de juger si l'aspect stratégique de Defcon5 l'emporte sur le côté un peu "cliché" du mélange Doom-Alien.









PC CD-ROM

COOLI

Battleground Ardennes

Battleground est un wargame tournant sous Windows 3.1 mais aussi 95. À travers plus d'une vingtaine de scénarios, vous pourrez revivre les différentes étapes de la bataille de Belgique (d'où le sous-titre d'ailleurs). À l'inverse de SSI avec Panzer General qui est plutôt un pas vers le grand public, Battleground semble résolument s'adresser aux wargamers puisqu'il reprend les grands principes des jeux plateaux. On retrouvera ainsi un découpement par phases (mouvements, etc) et des caractéristiques très détaillées. À ce niveau, le jeu semble complet. Dès l'intro (chants 39-45 version teutonne à donf sous ballet d'explosions), on sent bien que pour les concepteurs, côté sexualité effrénée, ça sent "bon" le panzer huilé. Comme vous pouvez vous en douter, ce soft propose une avalanche de détails. Le cercle restreint (donc élitiste) des passionnés de wargames sera sans doute d'accord avec moi : ce soft est prometteur. Il est accompagné de graphismes d'assez bonne facture. Certaines options, tel un zoom, viennent agrémenter le tout. Notons aussi que ce soft contient un éditeur de scénario et que vous aurez la possibilité de jouer par modem. Battleground reprend enfin les données habituelles qu'offre la notion de "major victory" et aussi les éléments propres au terrain (visibilité, etc). Ce soft se présente donc plutôt bien, reste à voir s'il tiendra la route à long terme, mais ça... vous connaissez le refrain. Tiens, détail amusant, sachez qu'au niveau de l'âge, on peut lire sur la boîte : "6 ans et plus". Personnellement, si j'ai un chiard de cet âge et qu'il joue à un jeu comme ça, je l'immole tout de suite, mais bon...

EDITEUR : UBI Soft
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : février

PC CD-ROM

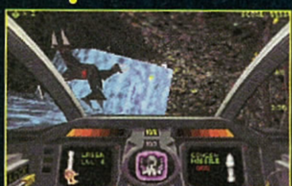
LORD CASQUE NOIR

Descent 2









EDITEUR : *Interplay*
DISTRIBUTEUR : *CIC VIDEO*
SORTIE PREVUE : *Février*

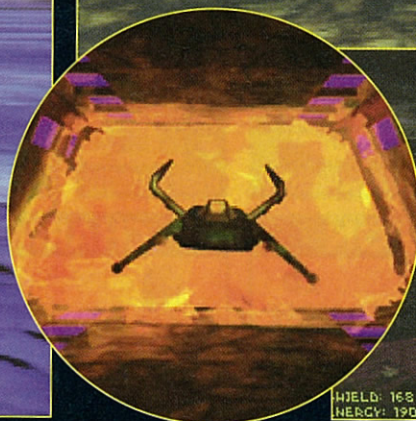
« ... N'aaaaaccord... O.K... bon ben on fait comme ça... oui mais... oui mais non... bon O.K. À plus tard... ordure... non non, rien, à plus». Ah là là, ce téléphone, j' vous jure ! Bon voilà, je suis à vous. Figurez-vous que la suite de l'excellent Descent se profile à l'horizon. Toujours bien installé à bord de votre luxueux vaisseau, le principe reste le même. Vous allez devoir arpenter les couloirs biscornus des trente niveaux inédits afin de déloger la race d'aliens qui en a pris le contrôle. Le maniement de l'appareil demande autant d'entraînement qu'auparavant, mais sa puissance augmente grâce à l'afterburner. Voilà qui est bien pratique pour se tirer d'affaire. L'armement se voit également renforcé d'une dizaine d'options parmi lesquelles de nombreux «power up» fort pratiques. On peut citer les missiles guidés par moniteur de contrôle interposé, une option affichant la totalité de la carte, des mines et quelques surprises du même acabit. Mais n'espérez pas que tout ceci vous facilitera la vie outre mesure. Si vos moyens s'enrichissent, ceux de l'ennemi aussi. Pas moins de trente robots viendront vous pourrir la vie. Les robots voleurs iront même jusqu'à dérober vos armes. Enfin, les mines n'étant plus ce qu'elles étaient, il faudra tenter de se sortir indemne d'événements aussi regrettables que des séismes.

En ce qui concerne la technique pure, le moteur 3D paraît légèrement supérieur, comme vous pouvez vous en rendre compte dans la démo disponible sur le CD qui accompagne ce numéro. Les accros du S-VGA n'ont pas été oubliés, mais il faudra sûrement une bécane de la mort pour en profiter. Voilà un point que nous ne manquerons pas de vérifier dans le test. Pour terminer, sachez que le programme se voit doté de nombreuses options pour le jeu à plusieurs, de deux par câble ou modem et jusqu'à huit en réseau. Ahah, de longues heures de combats en perspective... Oh non, alors, encore ce foutu téléphone... bon je vous laisse. «Allô ? encore lui... non je disais, il fait nuit».



















PC CD-ROM

Lord Casque Noir

Terra Nova : Strike Force Centauri



Les créateurs d'Ultima Underworld et de Flight Unlimited changent radicalement de registre avec Terra Nova, un genre de MechWarrior. Le gouvernement totalitaire qui régit la terre en forme de pomme de terre entre en guerre contre Jupiter. Décidément, sale période que cette année 2151 ! Pour mettre fin à ce conflit stupide et sanguinaire, on vous envoie prêcher la bonne parole, habillé d'une combinaison militaire et accompagné de quelques acolytes. En détruisant l'intégralité des forces pirates, vous restaurerez la paix dans la galaxie du Centaure. Ce jeu de combat, qui se déroule entièrement en extérieur, fait appel à un nouveau moteur 3D nommé TerraScaping et qui rappelle sur plusieurs points celui de Comanche avec toutefois une pixellisation bien moindre. Votre rôle, en tant que chef de la troupe SFC (Strike Force Centaury), va être de définir l'équipement de vos hommes et la stratégie à adopter pour mener à bien les missions proposées. Le but s'apparente beaucoup à celui de MechWarrior, un jeu testé dans nos colonnes il y a quelques mois. Si l'on en croit les caractéristiques techniques décrites par l'éditeur, vos coéquipiers devraient être très intelligents et l'animation des personnages aussi réaliste que possible. Étant donné le degré d'avancement de la preview, difficile de confirmer de tels dires. Rendez-vous donc le mois prochain pour un descriptif complet de Terra Mami.. euh, Terra Nova.

EDITEUR : LookingGlass • DISTRIBUTEUR : UbiSoft • (1) 48 18 50 00 • SORTIE PREVUE : Début mars







PC CD-ROM

IANSOLO

Daggerfall (Arena2)







EDITEUR : *Bethesda Softworks*
DISTRIBUTEUR : *Ubi-Soft (1) 48 18 50 00*
STANDARDS : *PC CD-ROM*
SORTIE PRÉVUE : *1er trimestre 96*



Arena: The Elder Scrolls avait connu un certain succès auprès des amateurs de jeux de rôles à sa sortie. Il faut dire que Bethesda nous proposait un univers pour le moins immense grâce à un générateur d'univers aléatoire (pour mémoire, il fallait plusieurs heures pour rallier une ville si on décidait de se balader à pied dans la campagne). Daggerfall n'a pas à rougir devant son grand frère. Il se pourrait même qu'à la suite de ce soft on assiste à une recrudescence de demandes de postes à l'IGN. Excusez du peu, Daggerfall s'étendra sur plus de 45 000 kilomètres carrés de terrain. Au milieu de ces vertes prairies virtuelles, on pourra visiter un bon millier de donjons différents et autant de villes. Alors ne me demandez pas de recenser le nombre de tarentules et de trolls qui se planquent aux alentours, j'ai pas que ça à faire ! Considérez seulement qu'avec Daggerfall vous ne risquez pas d'être en manque. Les heureux propriétaires d'Arena premier du nom pourront importer leur personnage chéri dans Daggerfall (ah, c'est con, j'avais un sorcier dans Arena, mais ce dernier qui allait sur ses 857 ans est mort de vieillesse avant d'avoir pu retrouver le chemin de son manoir...). Le joueur se verra confier une quête mais pourra choisir de l'ignorer et mener une vie de voleur, de chevalier au service d'une princesse... je sais pas moi, de borne kilométrique ou d'échangeur routier. Bref, le joueur fera ce qui lui plaît : Daggerfall lui donnera le choix. Il pourra interférer dans la politique des guildes, acquérir des navires sur lesquels il s'embarquera vers de nouveaux horizons et même acheter des propriétés qu'il gèrera à sa guise. Côté réalisation, Arena2 exploite le remarquable Xngine, un moteur 3D texturée qui sévit d'ores et déjà dans Future Shock (testé dans ce numéro). Ledit moteur devrait nous offrir de bien belles animations (boules de feu qui illuminent les donjons, possibilité de tourner la tête dans tous les sens...) et des monstres en 3D articulés. La gestion des sorts et des objets a aussi été entièrement remaniée avec la possibilité de créer soi-même enchantements et potions. Arena1 ayant souffert de quelques bugs, il faudra attendre le test final pour chanter les louanges de Daggerfall. Le suspense reste donc entier pour les fanatiques de jeux de rôles !



PC CD-ROM

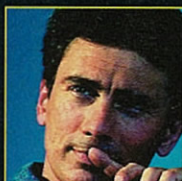
LORD CASQUE NOIR

Urban Runner





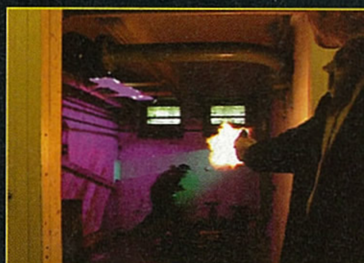
EDITEUR : *Sierra*
STANDARDS : *PC CD-ROM*
SORTIE PRÉVUE : *Mars 1996*

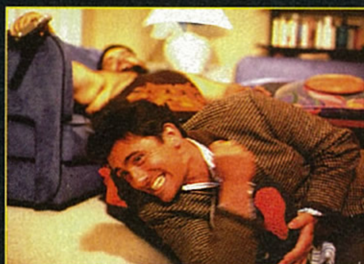




Oui, parfaitement ! Nous aussi nous avons notre Roberta Williams nationale. Ben tiens, l'informatique n'est pas réservée qu'aux hommes. Tatata, oh que non alors. Muriel Tramis, ça ne vous dit rien ? Allons, un petit effort de mémoire... Geisha, Fascination, Lost in Time... tous ces jeux d'aventure sont issus de son imagination fertile. Pour son dernier produit, elle a carrément fait appel au cinéma. Mais voyez plutôt : annoncé à l'époque sous le nom de Lost in Town, ce polar 100 % vidéo développé en France se nommera finalement Urban Runner. Prévu sous l'une des deux interfaces de Billou, Windows 95 et Windows 3.1, il fera appel au moteur de Video for Windows capable d'afficher une bonne qualité vidéo en 32 000 couleurs. L'histoire débute avec la mort d'un trafiquant avec lequel vous aviez rendez-vous. En découvrant le cadavre, vous vous mettez dans de sales draps ; ceux ou celles qui sont auteurs de ce crime se sont arrangés pour vous coller ça sur le dos. Le temps de réaliser qu'un complot se trame contre vous, et paf ! le garde du corps de Marcos, le trafiquant assassiné, vous prend en chasse. Et c'est parti pour une course effrénée de plusieurs heures à travers la ville. Comme je l'écrivais au début, Urban Runner est entièrement réalisé en vidéo. L'action est en caméra subjective, et à l'instar d'un jeu d'aventure classique, vous pourrez cliquer sur les objets qui se présenteront à l'écran. De nombreuses séquences où l'on aperçoit son personnage "de l'extérieur" viennent cependant rythmer l'action. Les moyens employés sont les mêmes que pour le tournage d'un téléfilm de qualité. Prises de vue au Steadicam (appareil permettant de filmer pendant que l'on court avec la caméra), utilisation de 45 bobines de fims, plus de quatre mois de tournage, 25 acteurs... le tout retravaillé puis retranscrit sur l'ordinateur grâce à un procédé mis au point à l'époque par Coktel Vision, le VMD. Ce format multimédia permet en outre le chargement de nouvelles séquences en transparence, et ce afin d'éviter les coupures dans l'action. Bref, ce que nous avons pu entrevoir risque fort de vous faire réviser votre jugement quant à l'utilisation de l'informatique au sein des jeux vidéo. Affaire à suivre...







5.3. Extraits du Story-Board



GROS PLAN main ramasse la boulette (main droite, entrée et sortie de champ à droite)

FOND : bois verni (idem peluche, inversé)
HABIT : veston à carreaux Barney
LUMIERE : pénombre
LIEU : studio



GROS PLAN pied shoote un ballon

FOND : moquette crème
HABIT : veston à carreaux Barney
LUMIERE : pénombre
LIEU : studio



GROS PLAN Max est effrayé, on va lui tirer dessus

FOND : Max contre porte
HABIT : veston à carreaux Barney
LUMIERE : pénombre
LIEU : studio

PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

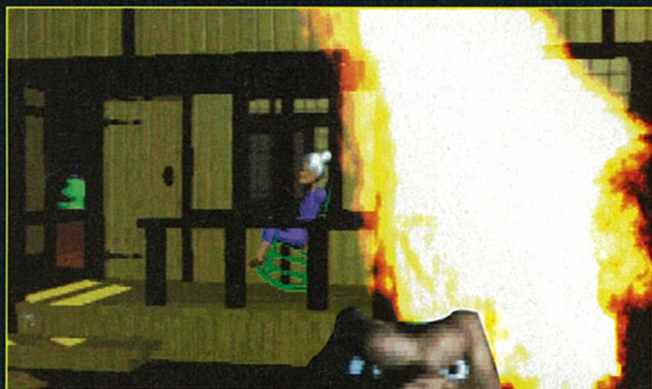
Kingdom of Magic

Décidément, on va finir par croire que chez SCI, les scénaristes sont demeurés ! Après Gender Wars, voici Kingdom of Magic, jeu d'aventure dont la principale caractéristique est d'être complètement taré.



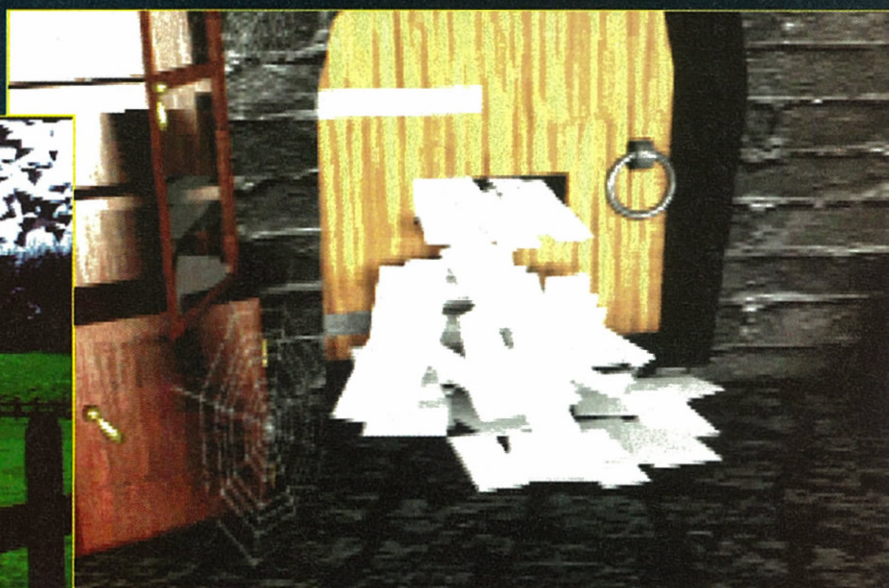


EDITEUR : SCI
DISTRIBUTEUR : FUNSOFT (1) 41 86 05 05
SORTIE PRÉVUE : Mars



Je ne vais pas vous parler du scénario, je vais vous parler des scénarios, au nombre de..., non madame pas deux ni trois, ni quatre, non plus. Tenez-vous bien, messieurs dames, ce n'est pas cinq non plus mais six scénarios, six aventures distinctes les unes des autres auxquelles vous pourrez jouer séparément. En fait, on peut jouer avec deux personnages qui ont chacun trois quêtes à accomplir. Elles sont de difficultés diverses. Le monde que vous parcourerez sera bien entendu le même pour les deux héros, mais le parcours sera très différent ; en effet, vous incarnerez un orc ou bien une magicienne. Fatalement, les réactions à votre égard seront différentes. De par votre morphologie aussi, les actions varieront ; si vous voulez vous habiller "disco", par exemple, vous ne choisirez pas les mêmes habits. Les quêtes sont assez variées : tuer un dragon et voler son trésor, former une équipe de gens pour défendre la ville ou bien récupérer une lampe. C'est classique, me direz-vous. Je vous répondrai que peut-être, oui effectivement, ils se sont pas vraiment foulés. Je rajouterai cependant : on s'en fout. L'aventure, au bout de quelque minutes, n'est plus devenu qu'un prétexte aux déconnades les plus absurdes ; et là, les programmeurs s'en sont donné à cœur joie. Outre les nombreuses références cinématographiques, on s'amusera sur les effets les plus débiles et les plus gras. Par exemple, Thidney – c'est le nom de l'orc – arrivera dans les chiottes du bar et trouvera un distributeur de préservatifs. La pulsion évidente du joueur est de l'utiliser. Refus de la part de l'ordi : "But you have no genitals !". On est rapidement dans l'ambiance et on sent bien que le reste du soft sera du même acabit. Enfin, je m'avance peut-être un peu, mais dès les premières minutes, la moindre action donne lieu à des animations à mourir de rire. L'héroïne se retrouvera chauve par exemple. Plus tard, on dansera le disco dans une boîte pourrie. On est en plein dans l'humour de Mel Brooks, et les allusions à des œuvres, qu'elles soient littéraires ou cinématographiques, sont nombreuses. Le jeu se déroule presque en temps réel. Enfin, je vulgarise, mais il est vrai que le temps joue un rôle assez important. Pour aller en boîte par exemple, il vous faudra attendre que la nuit soit tombée. Elle tombe au

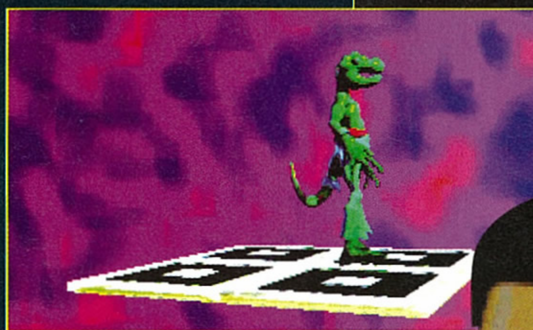




sens propre du terme. Vous regardez un paysage, un pré en fait et le ciel est remplacé par un autre qui lui tombe dessus en surimpression. Le jour qui se lève est aussi amusant puisque c'est une espèce de carillon de cloche géant qui descend lentement sur le même pré qui fait voler le ciel en éclat. Vous l'aurez compris, même si le cadre de ce jeu reste assez classique, la réalisation en est toute autre. On a rarement vu autant de conséquences à certaines actions aussi loufoques dans un jeu d'aventure. Il faut remonter à Discworld pour trouver un humour aussi surréaliste, on commençait à s'impatienter. Bon d'accord, ce n'est qu'une preview et j'ai peut-être tort de m'emballer comme ça. Peut-être le jeu sera-t-il trop simple malgré les six aventures différentes ? Peut-être que seul le début est drôle, ce qui arrive de temps à autre dans les jeux d'aventure. Une chose est sûre : chacune des petites aventures est plus courte qu'un jeu d'aventure traditionnel complet. Enfin, on verra bien... Techniquement, c'est beau. Ça ne tue pas la tronche comme certains softs sortis vers Noël ; mais c'est clair et assez propre. De nombreuses séquences 3D viendront meubler bon nombre de vos actions, ce qui fait que le jeu reste attrayant malgré tout. L'interface est aussi bien pratique : on clique sur un objet, et un petit menu apparaît avec toutes les actions possibles en surbrillance. Pas très original mais pratique...











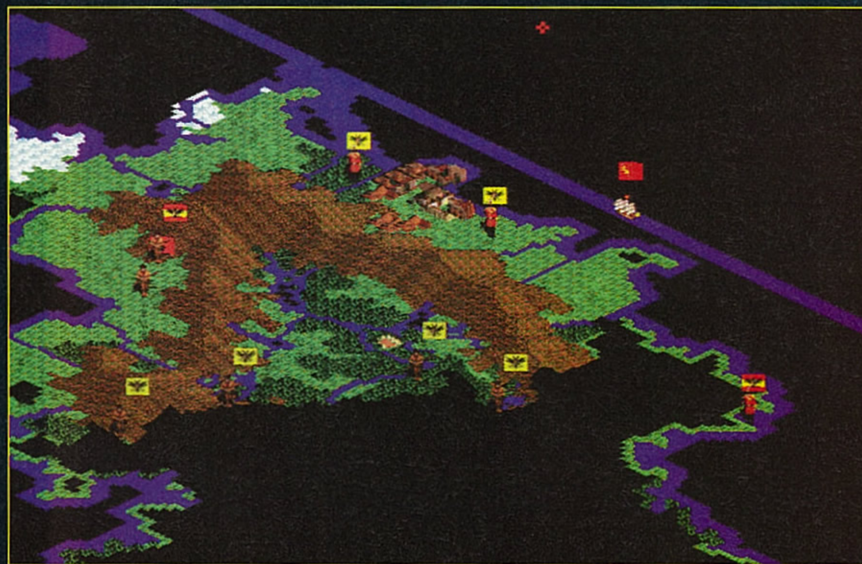


PC CD-ROM

Cooli

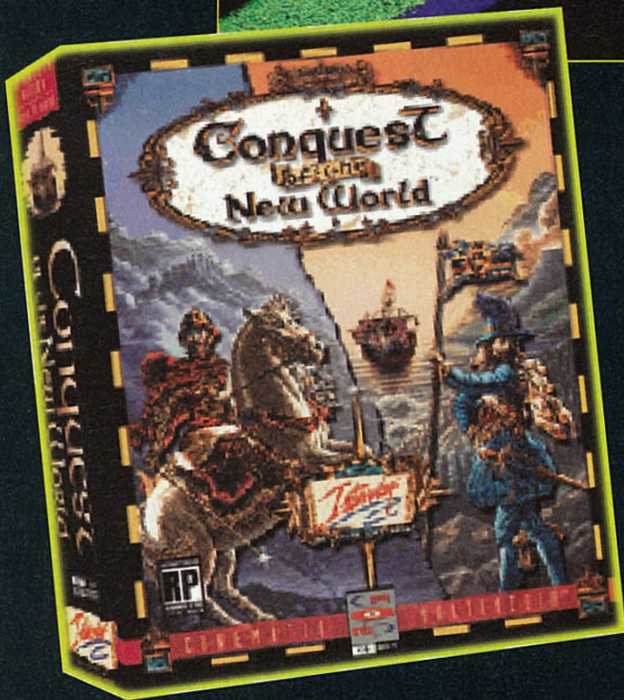
Conquest of the New World





EDITEUR : Interplay/CIC (1) 40 94 10 20
STANDARDS : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Mars 1996



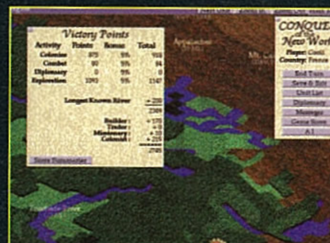


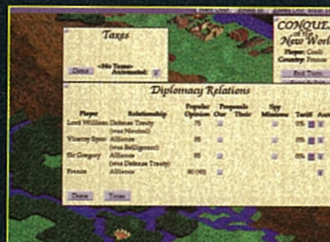
Soyez prévenus : Conquest of the New World dispose des moyens de créer l'événement lors de sa sortie ! Pour mieux se faire une idée, que les fans de stratégie imaginent ce que pourrait nous donner un mariage entre Colonization et de superbes écrans en "3D rendered". Ce lien de parenté se retrouve d'abord dans le challenge initial, puisque c'est vous qui serez chargé de diriger la colonisation du Nouveau Monde à la tête d'une des six grandes nations européennes de l'époque. Ce cordon ombilical existe aussi par le fait que, comme dans le soft de Microprose, CONW est articulé autour de la gestion de vos colonies ("Auri sacra fames !").
Pour asseoir votre domination, vous aurez ainsi à construire des fermes, des mines, des commerces, des forts, des tavernes, des églises, etc. À vous donc de bien gérer les niveaux de nourriture, de population et les matières premières nécessaires à l'évolution de votre colonie. De façon classique, à chaque tour de jeu, vous aurez la possibilité d'"upgrader" les bâtiments, chaque niveau correspondant à une production donnée. Les forts de niveau 4 vous donneront des unités plus endurantes, alors que l'évolution de votre bâtiment principal permettra d'augmenter le nombre de bâtiments alentours. Mais les ressorts de CONW ne se limitent pas aux constructions : vous pourrez en effet marchander avec votre patrie ou les indigènes, dispatcher des espions en vue d'obtenir de simples renseignements ou de faire des sabotages, et gérer les relations diplomatiques. Enfin, comme d'autres illustres prédécesseurs, votre conduite sera sanctionnée par un système de points. Dans le cas présent, ceci a le mérite d'ajouter un peu plus de profondeur, cette "notation" s'effectuant sur les quatre critères que sont l'exploration, les colonies, les combats et la diplomatie. De plus, celui-ci est majoré par un bonus. En décodé, vous aurez le choix soit d'opter, en début de partie, pour l'augmentation du bonus initial (5 %) dans une branche, soit d'acquérir des compétences parmi une quinzaine proposée (missionnaire, marchand, général, etc.). Vous devrez donc, selon le scénario, définir vos priorités. Dans tous les cas, vos explorateurs vous permettront de réclamer, au nom de votre pays, telle ou telle montagne, tel ou tel fleuve. Tout ceci influera directement sur votre popularité. Vous l'aurez compris, les mécanismes du jeu s'annoncent assez salés et prenants ! Surtout que pour l'instant, le jeu s'accompagne d'options fort judicieuses : jouer en "réseau" jusqu'à six est possible (on peut même jouer les Indiens) ou par "modem" et "serial". Il est possible de paramétrer le jeu de A à Z en choisissant le nombre de tours, le score à obtenir pour gagner, le nombre de tribus indiennes, etc. Mais si Conquest of the New Word s'annonce prometteur par la durée de vie (vu que les mondes sont aléatoires et changent à chaque partie) et le "background" gestion, c'est pourtant du côté de la réalisation qu'il est le plus marquant : en effet, le graphisme en "3D Rendered" est superbe et l'option de zoom du jeu est déconcertante (dans le bon sens du terme). Au niveau de zoom le plus rapproché, vous pourrez voir un garde qui fait les cent pas dans le fort, un docker qui prend des fûts, etc. Superbe ! De plus, le système de combats tranche avec ce que l'on était habitué à voir dans ce type de jeu. Ils se déroulent sur un échiquier, et vos troupes y sont représentées de fort belle manière. Le tout est animé : vous pourrez voir vos hommes et votre artillerie tirer, vos cavaliers être désarçonnés et





s'écrouler lorsqu'ils sont touchés. Bien entendu, le design de ceux-ci varie également en fonction du pays que vous avez choisi. L'aspect tactique provenant ici du fait qu'il faut interdire l'accès de l'autre côté à vos adversaires. Enfin, vos actions sont limitées par un certain nombre. Ce choix de système de combat nous renseigne un peu plus sur la destination de CONW : les bâtisseurs d'empire qui adorent tout contrôler. Autant dire que la durée d'une partie s'annonce impressionnante. Pourtant, sachez que vous pourrez désactiver tel ou tel aspect (construction, diplomatie) en les faisant passer en mode "automatique". Comme vous pouvez le voir, le jeu s'annonce très complet. La seule crainte que l'on puisse exprimer étant le fait que cela devienne "lourd" à gérer à force. Pour l'instant, il n'en est rien, et pour conclure, on peut dire qu'une chose est sûre : si la version finale nous permet de confirmer cette première excellente impression, attendez-vous à quelque chose de grand !





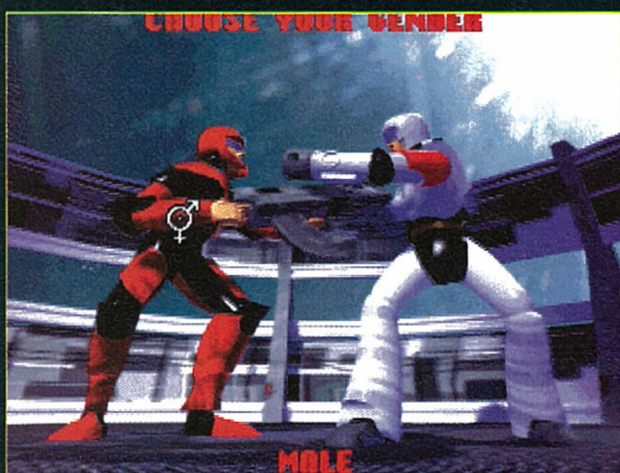




PC CD-ROM

Léo de Urlevan

Gender Wars

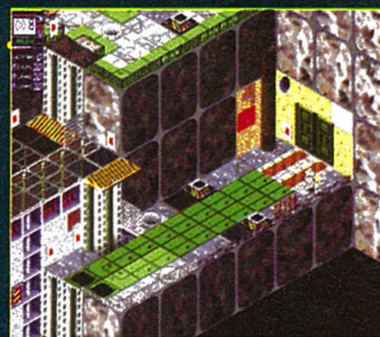


EDITEUR : *SCI*
SORTIE PRÉVUE : *Mars*

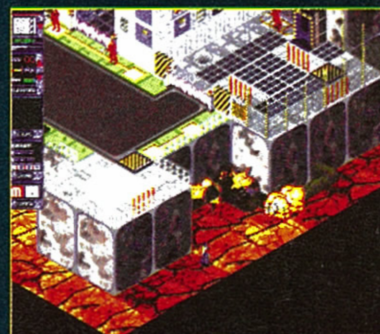
Et c'est sur moi que ça tombe ! Moi le seul testeur marié, je fais la preview de Gender Wars. Il aurait pas pu prendre un célibataire, le Claude, qui soit libre de dire ce qu'il veut. Oups, ça y est, première connerie. Mais je commence par la fin, laissez-moi vous parler du contexte de ce soft, assez novateur et progressiste au niveau des idées. L'idée est toute simple : plutôt que de faire s'affronter deux armées sur un terrain de jeu chaotique, on prend deux factions que l'on connaît bien et on les oppose. Non, ce ne sont pas les Serbes et les Croates, ni les intégristes catholiques et les intégristes islamistes, ni même les chiraquiens et les balladuriens, encore moins les employés du Mac Do contre ceux de chez Burger King qui se battraient pour la plus grande trace de gerbe, mais les hommes contre les femmes, tout simplement. Cela fait deux siècles que cette guerre a commencé, et vous serez peut-être l'homme... ou la femme qui modifiera le cours de l'Histoire. Eh, les gars, entre nous, on va leur foutre une volée. On sait bien que les ordis, c'est notre domaine, qu'elles entravent que dalle aux bits et aux 14 pouces. Je me demande tout à coup si cette dernière phrase ne prêterait pas à confusion... De toute façon, c'est NOTRE domaine, on joue à domicile. Non, mais sans rire, vous avez déjà joué à Doom avec des filles ? Vous en connaissez une qui ait terminé un seul jeu dans sa vie ? Non, je le dis haut et fort, elles ont trop peu d'imagination pour faire quoi que ce soit de constructif devant un écran. Au lieu de ça, mesdames papotent entre elles au téléphone des heures durant : et je t'ai pas raconté... et il est rentré complètement ivre... et il m'a frappée avec son gand de bokfe que lui afait offert fa marraine. Des jérémiades, toujours des jérémiades. Il était normal qu'un programmeur se mette sérieusement à l'œuvre, on ne peut que le féliciter pour son œuvre qui mériterait au moins la légion d'honneur. Ce ne sont pas ces hommes politiques de droite et d'extrême-droite qui préconisent le retour de la femme au foyer qui vont me contredire, n'est-ce pas ? En extrapolant un petit peu, on pourrait même dire qu'il faudrait les enfermer à double tour, les séquestrer tant elles sont méchantes et prennent le boulot des vrais travailleurs : les hommes! Mais tant qu'ils ne décrèteront pas la peine de mort systématique pour les femmes, ce seront à mes yeux des sans-roubignolles. Et de par ce fait, ils entrent dans la catégorie adverse et il faut les exécuter aussi.



L'action se passe dans le futur et rappelle fortement Syndicate. Quatre personnages que l'on peut diriger séparément attaquent des bâtiments ennemis et flinguent le plus possible d'adversaires qui ne sont pas en reste pour riposter. La vue est en 3D isométrique, ce qui rend les écrans très clairs. On peut changer d'armes en cours de partie, donner un ordre bien précis à un de ses personnages, tandis que les autres continuent à tirer automatiquement ou à contrôler les quatre militaires à la fois. Visuellement, c'est très joli, beaucoup plus fin que Syndicate, et avec de plus jolies couleurs, et les niveaux sont plus grands. C'est au bout de la 14e mission que vous terminerez le jeu. Bien évidemment, vous pourrez jouer les deux clans ; donc il y a 28 missions en tout, dont les objectifs sont aussi variés les uns que les autres, bien qu'un peu stéréotypés : détruire une fabrique de bières, une usine d'ovules, etc. Enfin, tout cela reste très drôle, en grande partie grâce aux scènes 3D qui ne sont pas en True Motion Video, n'en déplaise à Iansolo.









PC CD-ROM

Cooli

Congo

The Movie - Descent into Zinj



EDITEUR : *CIC/ viacom*
SORTIE PRÉVUE : *mars*

Dans la série "adaptation de films", le groupe Viacom tire fort bien son épingle du jeu. Il faut dire qu'ils seraient bêtes de s'en priver vu leur position privilégiée ! Voici donc le pendant software de Congo qui, cette fois, est décliné sous la forme d'un jeu d'aventure. Pour ceux qui n'ont pas vu le film, sachez qu'il est basé sur un roman de Michael Crichton (vous savez, le mec qui a écrit "Jurassic Park") et qu'il met en scène une expédition financée par une multinationale, la Travicom, pour secourir d'autres explorateurs qui ont découvert un diamant capable d'apporter une véritable révolution technologique. Vous vous lancerez donc dans une aventure qui vous conduira jusqu'aux profondeurs de la cité perdue de Zinj. Le jeu débute alors que vous venez d'être parachuté en pleine jungle : à vous donc de vous organiser et de franchir tous les obstacles pour y parvenir, qu'il s'agisse d'animaux sauvages (gorilles) ou de tremblements de terre, etc. Pour mener à bien votre mission, vous disposerez d'un radar ainsi que des dernières nouveautés en matière d'armement. Les premières impressions sont que l'interface est classique et les graphismes de bonne composition. La prise en main est ainsi des plus faciles ; les déplacements dans une vue à la première personne consistent en des changements d'écran statique entrecoupés de séquences en 3DS à la Dragon Lore. Bref, c'est le domaine du classique qui prévaut, mais gageons qu'avec ce scénario cela peut nous donner un jeu d'aventure des plus intéressants. Bien sûr, cela dépendra de la qualité des énigmes et de la durée de vie du tout. La seule chose que l'on puisse réellement souhaiter est que ce jeu ne se rapproche pas trop du film pour ce qui est de la qualité (ceux qui l'ont vu comprendront ce que je veux dire). Rendez-vous donc le mois prochain pour le résultat des courses !



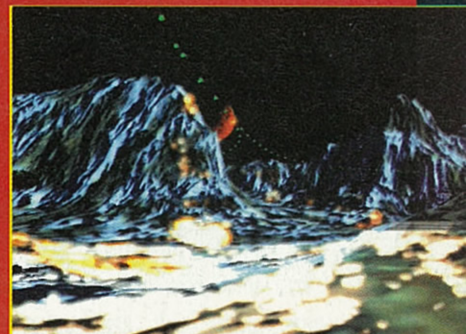




PC CD-ROM
WINDOWS 3,1 OU WINDOWS 95

Pinky

Ice & Fire

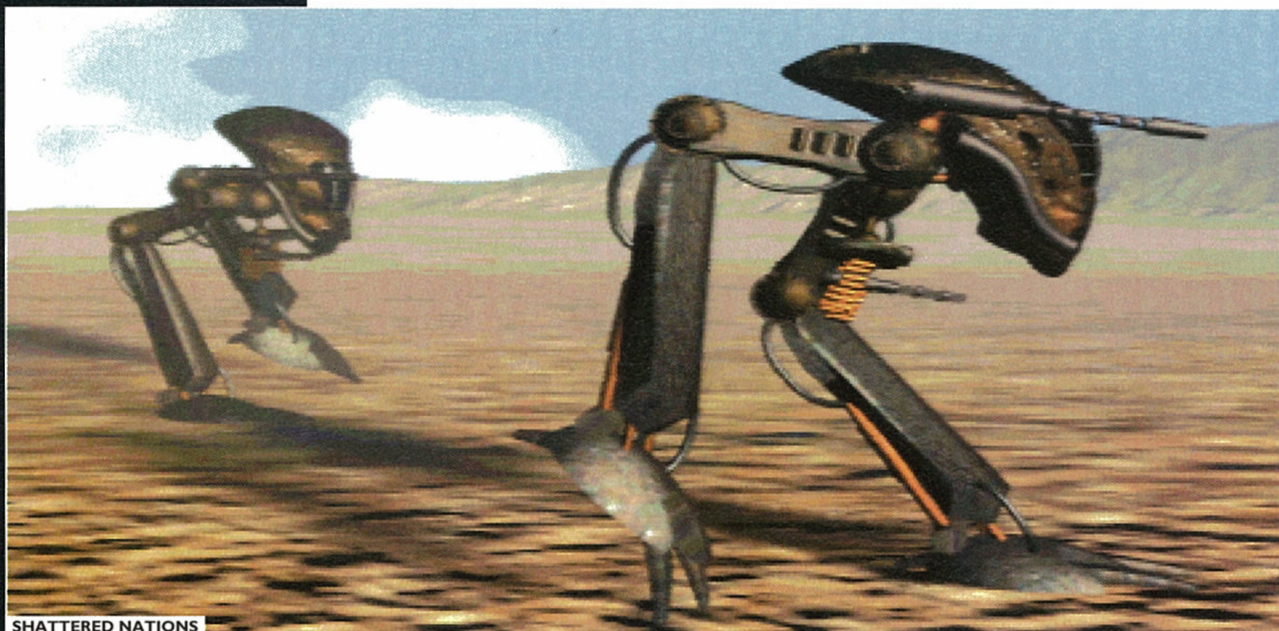


Alexeï Pajitnov est de retour, accompagné de son acolyte de toujours, Vladimir Pokhilko. Enfin, quand je dis ça, je vais peut-être un peu vite en besogne, gare aux clichés faciles : ce n'est pas parce qu'on est russe qu'on est forcément acolyte ! Hou là, c'est plutôt moyen, vod'kalembours, mon p'tit Pinky. Bref, les sempiternels créateurs-de-Tetris reviennent avec un soft du nom d'Ice & Fire. Il va s'agir d'y défendre une base terrienne avancée et menacée par les Sphérids, une race extraterrestre. Concrètement, il s'agit d'un shoot' em up où vous arpentez dans votre vaisseau des couloirs en 3D précalculée. Espérons pour Pajitnov que celui-là sera le bon, car si Tetris nous avait enflammés à l'époque, ses plus récentes productions nous ont plutôt laissés de glace. Après avoir soufflé le chaud et le froid, l'heure de la rédemption est-elle venue pour Pajitnov ? Réponse dans le test.



EDITEUR : *GT Interactive Software*
DISTRIBUTEUR : *Virgin*
(1) 58 63 10 10
SORTIE PRÉVUE : *Mars 96*

Il y a vraiment des éditeurs que l'on a envie de remercier. Envie car leurs produits nous ont conquis et scotchés des heures durant. Inutile de dire qu'en ce début d'année, c'est sans nul doute Blizzard qui remporte la palme avec la géniale suite de Warcraft.


SHATTERED NATIONS

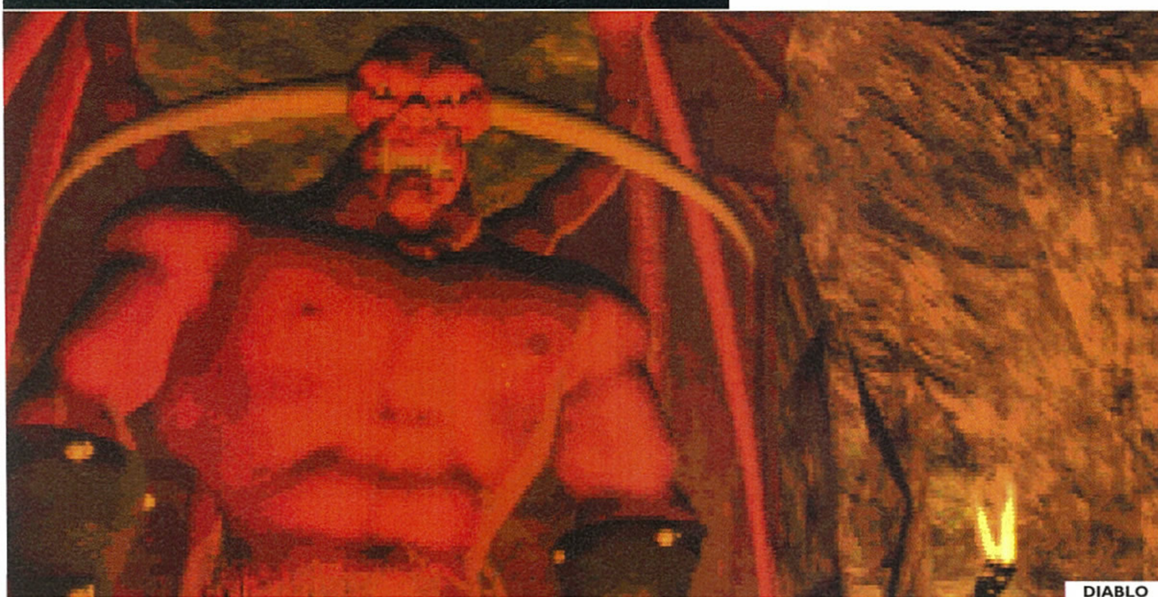


PAX IMPERIA 2

Le blizzard trois fois ?



u fur et à mesure que l'on évolue dans Warcraft et dans les parties, on en revient à cette question de savoir qu'est-ce qu'ils pourraient bien ajouter pour améliorer leur produit et nous surprendre. Enfin, il y a le côté business : une compagnie qui s'enferme dans un carcan quel qu'il soit est condamnée à terme (sauf l'exception du filon inépuisable). Ceci n'est pas pour nous déplaire non plus, car avec le prestige naissant, ils vont être une nouvelle fois obligés de se triturer les méninges pour tenter de nous concocter des softs de même qualité. Dès lors, quoi de plus naturel que d'aller fouiner pour savoir quels seront leurs chevaux de bataille pour l'après-Warcraft ?


DIABLO

Blizzard vote Billou !

Le premier constat, lorsque l'on jette un coup d'œil aux spécifications techniques des prochains produits, est de taille. Accrochez-vous : ils tourneront tous sous Windows 95. Après SSI qui

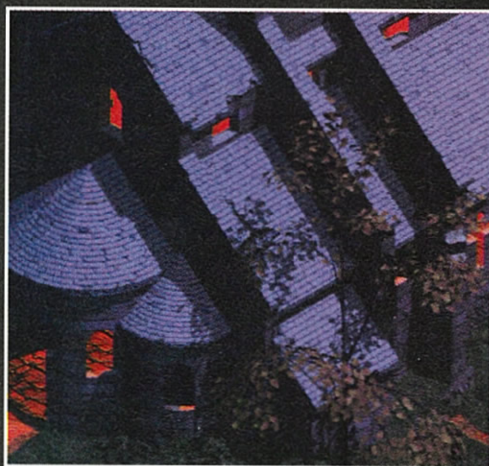
a adopté la même option, pas la peine de vous préciser que le rouleau compresseur Billou a le vent en poupe aux States. Bref, pas mal de compagnies américaines, malgré les pressions des distributeurs européens, envisagent de ne plus développer que pour cet OS sans faire de version DOS. Malheureusement, Blizzard en fait partie.

Trois pour le prix d'un !

Le fait qui saute ensuite immédiatement aux yeux est que ces développeurs ne renient pas leurs domaines de prédilection qui sont la stratégie et les grands thèmes rôlistes tels l'heroic-fantasy, le post-apocalyptique et la S.F... Enfin, Blizzard peut maintenant être considéré comme une recette puisqu'à

soufflera-t-il

chaque fois vous retrouverez le mode S-VGA, des options multi-joueurs (réseau, modem et serial) plus la grandissime "spawn" technologie qui permet à l'instar de Warcraft2 de ne posséder qu'un seul CD pour s'affronter à trois (comme quoi, on n'est pas toujours pris pour des vaches à lait !) Mais effectuons le passage en revue de ce qui nous attend pour l'instant. Une précision tout de même : n'espérez pas que l'on puisse fournir une date, chez Blizzard non plus ils n'en ont aucune idée (bon allez, une petite tout de même) ; mais vu que comme d'habitude le tout va être décalé, n'ayons pas de faux espoirs. En plus, à la date où j'écris ces lignes, ils se consacrent à la finition de la version shareware de Warcraft 2 (qui normalement devrait être sortie à l'heure où vous les lirez, tiens c'est dingue ce décalage espace-temps, décidément vous avez tout en avance !) et aux éventuelles adaptations (PlayStation peut-être...). Une chose est sûre, nous devrions être à peu près fixés au niveau des dates pour la présentation officielle lors de l'E3. Ne vous inquiétez pas, nous ne sommes pas près de lâcher l'affaire, et nous vous tiendrons au courant dès que possible. Mais, trêve de bavardage, passons au menu...



Diablo

En Rouge et Sang...



Blizzard se lance dans l'ambiance "RPG" : celui-ci sera en 3D isométrique et vous conduira, dans une ambiance médiévale-gothique, dans une lutte contre des démons. Vous devrez vous plonger dans des cryptes et labyrinthes pour délivrer un village des forces maléfiques. Au programme, on retrouvera tous les ressorts habituels, à savoir : améliorations de talents, combats à gogo, phases de dialogues avec les villages mais aussi magie ! Le tout devrait être orchestré autour de missions qui, une fois complétées, vous apprendront plus sur ce qui s'est passé. Notez que le tout sera en S-VGA avec séquences cinématiques. Enfin, un générateur de niveaux sera intégré, ce qui nous donne un bon renseignement sur la durée de vie. Le summum est que l'on pourra s'affronter en réseau, via null-modem et modem. Si Blizzard compte sur un savant dosage "ambiance gothique / jouabilité" pour nous séduire, la compagnie semble avoir aussi beaucoup misé sur l'esthétisme : le jeu aura son comptant de graphismes en Rendered. Sachez tout de même que Diablo est prévu (bien sûr, snif !) sur Windows 95 pour une config mini de 486DX2/66, 8 Mo Ram, lecteur CD 2*.

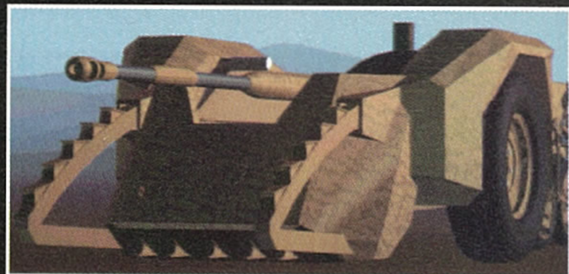


Shattered Nations

Châtaignes à ions

Shattered Nations est le produit sur lequel nous avons le moins d'informations. Normal, c'est celui qui devrait sortir en dernier. Vous serez transposé, cette fois, dans un univers post-apocalyptique avec pour tâche essentielle la reconstruction de la civilisation. Le jeu possède cette particularité d'être orienté à la fois stratégie avec un système économique fouillé, et le cocktail diplomatie/recherche mais aussi multi-joueurs. Voila qui nous promet donc encore une fois des parties épiques. Surtout que les affrontements se feront par l'intermédiaire (entre autres) de mechs ! Il est normalement prévu pour une configuration 486DX2/66, 8 Mo, S-VGA et (mais vous l'ai-je signalé ?) Windows 95.





Entretien avec Bill Roper

Bill Roper est le senior producer de Warcraft II (comprenez le cerveau derrière ce sublime soft). Autant dire que pour en savoir plus, c'est vers lui qu'il fallait se tourner. Génial, c'est ce qu'on a fait ! C'est dingue les coïncidences...

Joy: Tous les prochains produits de Blizzard seront développés sous Windows 95, pourquoi ce choix ?

Bill: Windows 95 offre beaucoup d'avantages aux créateurs de jeux vidéos. C'est un nouvel outil excitant et nous sommes enthousiasmés par les possibilités offertes à nos équipes de développement.

Joy: Sur quoi travaillez-vous actuellement ? Des add-ons pour Warcraft II ?

Bill: En ce moment nous nous occupons de la version shareware, des adaptations de Warcraft II et, pour être honnête, prenons un peu de repos après ce projet. Le dévelopement a été un vrai challenge, valorisant certes, mais harassant. Nous nous interrogeons pour l'instant sur ce que nous allons faire par la suite et profitons du fait qu'il connaisse le succès que vous savez.

Joy: Peut-on s'attendre à un Warcraft III ?

Bill: Nous n'avons pas de projet pour l'instant concernant Warcraft III. Nous sommes en pleine discussion pour savoir où nous amènera le monde d'Azeroth mais nous n'avons pris aucune décision à l'heure qu'il est.

Joy: Vous vous concentrez sur les jeux multijoueurs, peut-on envisager un futur jeu online ?

Bill: Les jeux multi-joueurs deviennent de plus en plus populaires et nous comptons bien épauler le mouvement sous toutes ses formes. Il est déjà possible de jouer à Warcraft via Internet en utilisant un programme shareware nommé Kali pour établir la connexion. En choisissant l'option IPX dans le multiplayer setup, vous pourrez ainsi jouer sur Internet avec des personnes du monde entier. Nous avons également fait un patch pour faciliter l'utilisation de Warcraft II avec Kali (NDLR: vous trouverez Kali dans le CD Joy. Patchs disponibles sur le Web : http//www.blizzard.com/).

Joy: Pouvez-vous nous parler de vos futurs produits ?

Bill : Nos deux prochains titres seront Diablo et Pax Imperia 2. Diablo est un RPG (Role Play Game) qui a pour thème la vengeance du personnage central de l'histoire. Sa famille a été tuée et son village exterminé par des inconnus. Alors qu'il parcourt la contrée à la recherche d'aide, il découvre une cité en ruines. En l'explorant, il rencontre des habitants qui essayent tant bien que mal de survivre dans ce pays en proie à la désolation. Ceux-ci le conduisent dans un temple aux bords de la cité, l'endroit d'où proviennent les forces démoniaques qui ravagent ce pays. Sa tâche sera donc de découvrir quelles sont les forces obscures qui sèment la terreur et, bien sûr, de les détruire ! Quant à Pax Imperia 2, il s'agit d'un simulateur d'empire galactique qui met le joueur à la tête d'un empire. Vous devrez gérer tous les aspects de celui-ci, entre autre : l'exploration, la recherche , la colonisation, la construction et le design des vaisseaux, l'économie et bien sûr tout ce qui est militaire. Que vous choisissiez d'asseoir une domination politique ou de commander une imposante flotte galactique, vous devrez faire passer votre empire du stade de monde en plein développement à celui de galaxie toute entière !

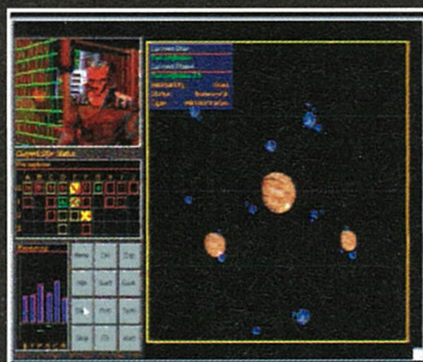
Joy : Vous laissez entendre que le développement de Warcraft 2 a été particulièrement éprouvant. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Bill : Je me souviens d'une anecdote amusante. Après avoir travaillé 30 heures d'affilé, nous avons eu besoin de nous concerter pour savoir ce que nous allions modifier ou laisser. Alors que nous nous dirigions dans la salle de meeting, nous nous sommes aperçu qu'un des graphistes était en train de dormir par terre. Personne n'a pensé à le réveiller, chacun se disant qu'avec 40 personnes s'entassant dans la pièce, il allait le faire de lui-même. Bien que la réunion fut assez bruyante (imaginez chacun d'entre nous essayant de donner son opinion) il est resté là à dormir ! Quand la réunion s'est achevée une heure plus tard, il s'est enfin réveillé. Je lui ai alors demandé comment il faisait pour pouvoir dormir dans un tel bruit et il m'a alors regardé avec une mine stupéfaite : "Une réunion, quelle réunion ?" Sidérant, non ?



Pax Imperia 2

Temps spatial !





Pax Imperia 2 est une suite qui devrait apporter son lot d'innovations par rapport au premier volet paru en 1993. Il est prévu cette fois une version PC ! En temps qu'empereur de Canopus 3, un monde dont les ressources s'épuisent peu à peu, vous devrez vous lancer à l'attaque de Dusk pour survivre et étendre votre domination sur environ une centaine de mondes. Ce jeu de stratégie et de conquête spatiale devrait se distinguer par sa richesse : vous devrez en effet gérer de A à Z l'extension de votre empire. Ceci passe par le design de vaisseaux, la diplomatie mais aussi par la technologie (on nous promet d'ailleurs environ 1 000 découvertes et innovations possibles), la construction d'usines et autres bâtiments. Vous pourrez commander des races aliens, et ce qui est beaucoup plus original, en créer une ! Comme vous pouvez le constater, Pax Imperia 2 s'annonce déjà assez bien. Quant à la durée de vie, apparemment il n'y a pas à s'inquiéter non plus puisqu'à l'image de Diablo, Pax Imperia 2 sera doté d'un générateur de mondes. La grande option, c'est que le jeu sera aussi décliné sous une version Mac, il sera possible de jouer en réseau entre machines PC et Mac. En network jusqu'à 16 empires (joueurs) pourront s'affronter. Bien sûr, les options "modem" et "serial" seront également disponibles avec la désormais synonyme de Blizzard "spawn" technologie, qui permet de n'avoir qu'un original pour jouer à plusieurs. À titre indicatif, la config nécessaire pour les PC tourne autour d'un 486DX2/66, 8 Mo, S-VGA et Windows 95. Quant à la version Mac :68040/66, 8 Mo, 256 couleurs et system 7.1.

UN PEU D'HISTOIRE

Basé à Irvine en Californie, Blizzard est composé d'environ 35 personnes. La compagnie a été fondée en 1990 par Allen Adham (aujourd'hui président) et Michael Morhaime sous le nom originel de Silicon Synapse. Même si, pour nous, le souvenir du nom de la société est associé à Warcraft (à raison, puisqu'il s'agit du premier titre qu'ils assumeront pleinement), ils ont aujourd'hui environ une trentaine de titres à leur actif (sous diverses plate-formes). Parmi les plus connus, citons : Rock'n Roll Racing, The Lost Vikings et Blackthorne. Bref, on ne fait pas que bronzer en Californie si l'on en juge par le volume de leur production ! D'autant plus que désormais ils cumulent les récompenses diverses (trois "Best of The Show" consécutifs aux CES des années passées). Des distinctions qui ont conduit la compagnie à être rachetée en février 94 par Davidson & Associates, Inc (éditeur d'éducatifs) dont elle est désormais une filiale indépendante.

Offrez le meilleur à vos CD

Cet étui pour ranger et protéger vos CD ROM et CD audio.



ABONNEZ-VOUS À joystick

279F

au lieu de ~~464F~~
pour 11 nos soit près de

40%

de réduction

+ en cadeau

cet étui range - CD d'une valeur de 79.F

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A retourner avec votre règlement à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre -TSA 2 1005 - 75947 Paris Cedex 19.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 279F au lieu de 464F, soit près de 40% de réduction. En plus, en cadeau, je recevrai mon étui range - CD d'une valeur de 79F. Je joins mon règlement par :

❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de JOYSTICK. ST 132

❑ CB n° ________ Expire le : ____ Signature :

Nom : ________ Prénom : ________

Adresse : ________

Code postal ______ Ville : ________

Mon ordinateur : ________

Pseudo* : ________

*A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour bénéficier de 120 minutes de connexion sur 3614 Joystick.

Délai de livraison de l'étui range - CD, environ 4 semaines après reception du premier numéro de votre abonnement.

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles, réservée aux nouveaux abonnés et à la France Métropolitaine. Vous pouvez acquérir l'étui range CD au prix de 79 F et chacun des 11 numéros de JOYSTICK au prix de 35 F. «Informatique et liberté». Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Guide

Voici un récapitulatif de tous les jeux

ALLIED GENERAL

TEST Page 96 | PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR: SSI DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE (16) 99.79.66.48 NB DE JOUEURS : 1 (2 EN ALTERNANCE) CONFIG : 486/66, 8 MO, CARTE S-VGA 1 MO, LECTEUR DOUBLE VITESSE, WINDOWS 3.1 OU 95.

TECHNIQUE 50 | INTERET 85/80

CONCLUSION
Excellent, Allied General est à l'image de son prédécesseur, une référence en matière de wargame. On regrettera cependant la configuration aberrante exigée pour un jeu de ce type et la difficulté très relevée qui le rend moins accessible.

UP
- Ambiance des vidéos
- Esthétisme
- Prise en main rapide

DOWN
- Config nécessaire
- Difficulté très relevée

BRAIN DEAD 13

TEST Page 68 | PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : EMPIRE DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00 CONFIG MINI : DOS : 386, 4 MO RAM, LECTEUR2X WIN95 : 486DX2/66, 8 MO RAM, LECTEUR2X

TECHNIQUE 70 | INTERET 40

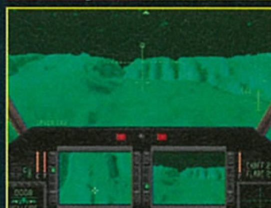
CONCLUSION
Brain Dead 13 fournira un bon moment de détente aux plus jeunes, mais comme il est à classer dans le domaine de l'"entertainment", il se révèle inintéressant pour les joueurs aguerris (que nous sommes, bien sûr).

UP
- Les animations
- Jouabilité améliorée par rapport aux premières productions

DOWN
- Le côté répétitif

COMANCHE

TEST Page 82 | MAC CD-ROM



MAUVAIS

EDITEUR: NOVALOGIC CONFIGURATION MINIMALE: 68030 OU POWERPC, 8 MO DE RAM, SYSTEME 7, CD 2X, 256 COULEURS. JOYSTICK RECOMMANDÉ. OPTIMISE POWERMAC.TEXTE ET NOTICE EN VF.

TECHNIQUE 50 | INTERET 75

CONCLUSION
A condition d'avoir une machine puissante ou d'être patient, Comanche, avec ses 100 missions, devrait satisfaire les amateurs du genre.

UP
- 100 missions variées
- Commandes de vol très simples
- Très belles séquences de fin de mission

DOWN
- Nécessite une machine très puissante
- Le manque de précision du graphisme
- Une musique bien stressante

CYBERSPEED

TEST Page 82 | PC CD WINDOWS 95



ARCADE

EDITEUR : MINDSCAPE - TÉL : (16) 99 87 58 87 - TEXTE & VOIX : V.F. - NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 CONFIGURATION MINI. : 486 DX4 100, 8 MO, CD X2

TECHNIQUE 50 | INTERET 50

UP
- Une animation correcte sous Windows 95

DOWN
- Pas de mode multi-joueurs
- Un concept inintéressant

DESCENT

TEST Page 64 | MAC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR: MACPLAY CONFIGURATION MINIMALE: POWERPC, CD ROM, MONITEUR 13" EN 256 COULEURS, 18 MO DE DISQUE DUR, 7 MO DE RAM.

TECHNIQUE 90 | INTERET 80

CONCLUSION
Descent s'avère être une bonne "doomerie", avec toutefois une dimension supplémentaire qui plaira aux amateurs de carnage à grande vitesse. Mais il est réservé uniquement aux possesseurs de Power Mac.

UP
- Ça bouge très vite
- Jeu en réseau 360°

DOWN
- PowerMac uniquement
- Beaucoup de touches à manipuler

EARTH WORM JIM

TEST Page 72 | WINDOWS 95



PLATES-FORMES

EDITEUR : ACTIVISION (1) 48 18 50 00 TEXTES ET VOIX VF, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI. 486 DX2 66 VLB, 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 88 | INTERET 90

CONCLUSION
C'est drôle, rapide, agréable, jouable, et la durée de vie est importante. Que demande le peuple ?

UP
- Animation
- Humour
- Originalité

DOWN
- Rien

EXPECT NO MERCY

TEST Page 88 | PC CD-ROM



BASTON

EDITEUR : MICROFORUM TEXTES ET VOIX : VO

TECHNIQUE 70 | INTERET 30

UP
- Bonne animation sous Windows

DOWN
- Complètement ringard
- La jouabilité
- Le design des personnages

GABRIEL KNIGHT II

TEST Page 74 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : SIERRA ON LINE DISTRIBUTEUR : COCKTEL VISION (1) 46 01 46 00 TEXTES ET VOIX : FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG : 486 À 33 MHZ COMPATIBLE WINDOWS 95 : OUI

TECHNIQUE 85 | INTERET 90

CONCLUSION
Presque rien à redire, sauf que l'acteur est assez moyen. Un scénario béton, une durée de vie raisonnable, de bons acteurs, des lieux magnifiques : tout cela fait de ce produit un vrai bon jeu d'aventure comme on n'en avait pas eu depuis longtemps.

UP
- Graphisme
- La durée de vie
- Le thème
- Les acteurs
- Le suspense

DOWN
- L'acteur principal
- Le manque de sang

GUIGNOLS DE L'INFO

TEST Page 48 | PC, PC CD-ROM



INTERACTIF ET MULTIMEDIA

EDITEUR : CANAL+ MULTIMÉDIA - - NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 - VOIX & TEXTE : VF - WIN95 : CA TOURNE ! - OS2 : AUSSI (AVEC WINDOWS OU WIN OS2) - CONFIG. MINI.486, 8 MO DE RAM ET CD DOUBLE VITESSE - DEJA SORTIE SUR : MAC - TESTE DANS JOY : 68 - PREVUE SUR : CDI

TECHNIQUE 80 | INTERET 65

CONCLUSION
L'effort consenti pour créer un jeu à l'effigie des Guignols est indéniable. C'est beau, hyper original, ultra drôle mais rapidement gavant.

UP
- Les Guignols
- L'originalité
- Le soin apporté à la réalisation

DOWN
- Ça devient vite chiant
- Où sont Kermitterand et sa troupe ?

LASER MATCH RACING

TEST Page 102 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR: STENTEC DISTRIBUTEUR: VISUALMEDIA TÉLÉPHONE: (1) 69 33 17 59 TEXTES FRANÇAIS, 10 JOUEURS, 486 66, CD DOUBLE VITESSE, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION
Moins beau que Sail 95, ce jeu est en revanche plus complet.

UP
- L'interface (avec manette)
- La gestion des courses

DOWN
- L'interface (sans manette)

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

LOCUS

TEST Page 89 | PC CD-ROM



ACTION 3D

EDITEUR : GT INTERACTIVE (1) 53 68 1 0 10 CONFIG MINI : 486DX2-66, 8 MO, WINDOWS95 OU DOS, CARTE VESA 512KO

TECHNIQUE 60 | INTERET 30

CONCLUSION

Bref, inutile d'y aller par quatre chemins, ce soft tournant à la fois sous DOS et Windows 95 avec option multi-joueurs est vraiment le meilleur moyen pour GT Interactive de nous rappeler que le 1er avril n'est pas si loin. Malheureusement, dans le cas présent, ils ont de l'avance et la plaisanterie ne fait pas rire !

UP
- Il y a des couleurs
- Option multi-joueurs

DOWN
- Inintéressant et chiant
- L'aspect cyber-fluo-dégueuli
- Beau !

OUTPOST

TEST Page 100 | MAC CD-ROM



STRATEGIE/SIMULATION

EDITEUR: SIERRA CONFIGURATION: 68030 (68040 RECOMMANDÉ), 8 MO DE RAM (12 RECOMMANDÉS), MONITEUR 13" EN 256 COULEURS, CD 2X (4X RECOMMANDÉ).

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION

Outpost est un excellent jeu de simulation, assez riche et complet, dans la lignée des SimCity et autre Civilization.

UP
- Graphisme soigné
- Belles scènes 3D intermédiaires
- Simulation très complète

DOWN
- L'interface est un peu lente
- Un peu complexe pour le débutant
- Relativement "statique"

PGA TOUR 96

TEST P. 103 | 3DO



GOLF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS (16) 72 17 07 83 TEXTES ET VOIX VO, DE 1 À 4 JOUEURS, DISPO SUR MAC & PC

TECHNIQUE 84 | INTERET -

CONCLUSION

Le meilleur golf disponible sur 3DO. On peut hélas regretter la lenteur du calcul et la définition un peu faible, mais juste un peu alors.

UP
- Linterface.
- Le graphisme.
- Les voix.

DOWN
- Un peu lent.

REDGHOST

TEST Page 70 | PC CD-ROM



STRATÉGIE/ARCADE

EDITEUR : EMPIRE - DISTRIBUTEUR : UBI SOFT, (1) 48 18 50 00 - NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 - VOIX & TEXTE : VF - WIN95 : OUI - CONFIG. MINI. 486 DX, 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 70 | INTERET 79

CONCLUSION

Mi jeu de stratégie, mi jeu d'arcade, Redghost conviendra tout à fait à un public voulant s'initier au genre, même si sa prise en main n'est pas évidente. Quant aux accros, ils lui reprocheront sans doute son manque de rigueur.

UP
- L'intégration de la 3D
- La difficulté progressive
- Missions variées

DOWN
- C'est fouillis
- Pilotage zarbi de l'hélico

SAIL 95

TEST Page 102 | PC CD WINDOWS



SIMULATION

EDITEUR: VIVID DISTRIBUTEUR: VISUALMEDIA TELEPHONE: (1) 69 33 17 59 TEXTES FRANÇAIS, 2 JOUEURS, 486 66, CD DOUBLE VITESSE, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 85 | INTERET 80

CONCLUSION

Un jeu intéressant qui ravira les amateurs de voile.

UP
- Le graphisme
- L'originalité
- L'interface

DOWN
- Un seul écran de jeu

SHANNARA

TEST Page 76 | PC CD-ROM



AVENTURE

ÉDITEUR: LEGEND SOFTWARE DISTRIBUTEUR: VIRGIN (1) 53 68 10 10 TEXTES FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 33, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 75 | INTERET 90

CONCLUSION

Voilà un jeu très intéressant, sans grand défaut majeur et surtout extrêmement soigné. Bravo !

UP
- Scénario
- Graphisme
- Ambiance
- Sons
- Durée
- Aide

DOWN
- Peut-être trop conventionnel ?
- Répétitif

TERMINATOR

TEST Page 90 | PC CD-ROM



DOOM/AVENTURE

EDITEUR : BETHESDA DISTRIB. : UBI SOFT (1) 48 18 50 00 TEXTES ET VOIX : ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI.: 486/66 AVEC 8 MO DE RAM, 20 MO SUR LE DUR, CD2X, PENTIUM RECOMMANDÉ.

TECHNIQUE 92 | INTERET 90

CONCLUSION

TFS est moins orienté action pure que la série des Doom : c'est davantage un simulateur. Sa technique, son ambiance sont réussies.

UP
- Le Los Angeles du film
- TFS renouvelle le genre
- Tout en vraie 3D : décor, ennemis articulés
- Musique et bruitages

DOWN
- Carte 3D peu exploitable
- Chargements dans les bâtiments
- Version réseau séparée.

VIRTUAL KARTS

TEST Page 66 | PC CD-ROM



SIMULATION DE KART

EDITEUR : MICROPROSE DISTRIBUTEUR : UBI SOFT - NBRE DE JOUEUR(S) : DE 1 À 8 - VOIX & TEXTE : VF - WIN95 : OUI - CONFIG. MINI. 486 DX2, 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 79 | INTERET 80

CONCLUSION

Si vous êtes fan de kart, Virtual Karts devrait vous enchanter. N'oubliez pas cependant de prendre votre mal en patience car les temps de chargement sont exécrables et la présentation globale du produit très sommaire.

UP
- C'est réaliste à souhait
- Le jeu en réseau
- Les décors des circuits

DOWN
- Les temps d'accès insupportables
- Pas de jeu en Link
- Habillage de l'interface très austère, étrange

WARHAMMER

TEST Page 83 | PC CD-ROM



WARGAME FANTASTIQUE

EDITEUR : MINDSCAPE (16) 99 87 58 87 1 JOUEUR, CONFIG. MINIMUM: 486/66, 8 MO RAM, CD 2X, 20 MO DISQUE DUR, WINDOWS 95 OBLIGATOIRE, CARTE VIDÉO S-VGA

TECHNIQUE 69 | INTERET 79

CONCLUSION

Si vous avez Windows95 et 8 Mo de RAM, vous pourrez équarrir du gobelin dans les contrées sauvages de Warhammer. Moins bien que la version plateau, Warhammer demeure intéressant pour les néophytes.

UP
- L'univers de Warhammer est fidèlement transcrit
- Temps réel

DOWN
- Jouabilité perfectible
- Que sur Win. 95
- Pas de jeu en réseau

W.C.4

TEST Page 40 | PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR: ORIGIN DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS (16) 72 53 25 25 TEXTES ET VOIX FRANÇAISE, 1 JOUEUR, 486 DX2 CD DOUBLE VITESSE, PRÉVU SUR MACINTOSH.

TECHNIQUE 89 | INTERET 92

CONCLUSION

Si vous disposez d'une machine assez rapide, voilà un jeu qui devrait vous ravir.

UP
- Scénario
- Vidéo
- S-VGA
- Sons

DOWN
- Très gourmand"limite"

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Achat

Dép. 33 Achète, vends ou échange cartes d'arcade et autres matos. Tel à Franck au 57 95 71 31 ou 42 83 42 66.

Vente

Dép. 27 Vends 3DO + 1 manette + 5 CD jeux : Need for Speed..., le tout pour 2200 Frs. Tel au 32 51 89 59 après 19 h.

Dép. 57 Vends jeux 3DO : Hell, Theme Park, John Maiden, Burning Soldier, Slayer, Samouraï Shodown, Crash'n Burn de 100 à 250 Frs. Tel au 87 73 81 16 après 18 h.

Dép. 75 Vends 3DO FZ1 + 11 CD : Need For Speed, Return Fire, Road Rash, Theme Park, Shock Wave, Rebel Assault, Total Eclipse... : 3500 Frs à débattre. Tel au 40 93 45 55.

Dép. 92 Vends nbx jeux 3DO, liste sur demande à David Féger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36.

Pc

Achat

Dép. 1 Achète, vends jeux et utils sur disks , streamer, CD pour PC. Tel à Philippe au 50 20 78 59.

Dép. 3 Achète PC portable à bas prix et vends ou échange CD sur Playstation. Tel à Gaël au 70 03 19 84 entre 19 h et 20 h.

Dép. 3 Achète jeux et utils sur CD à prix intéressants. Mr Verry E. 68 Avenue d'Orvilliers 03000 Moulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 9 Recherche carte Sound Blaster, première version. Tel au 61 96 50 57.

Dép. 18 Achète CD Rom PC en tout genre, envoyez liste et tarifs, achète barrettes 2x4 Mo : 600 Frs. Beslot Frédéric 3 Rue de la Forêt 18340 Levet ou tel au 48 25 36 02 après 19 h.

Dép. 35 Achète jeux, utils de loisirs... Tel à Vincent au 99 59 93 97 après 18 h.

Dép. 35 Achète jeux, compilation, utilitaires sur PC CD. Vincent Primault 2 Rue de la Paillette 35000 Rennes ou 99 59 93 97 après 18 h.

Dép. 40 Achète carte son pour PC, barrette 8 Mo : 900 Frs, 16 Mo : 1600 Frs, doubleur joystick : 50 Frs, faire offre à Bertrand au 58 45 03 52.

Dép. 44 Achète disks, installation pour CD Rom 2x Mitsumi vers 1.0 FX001D et pour pro audio 16 Basic vers 1.0. Tel au 40 50 61 27 pour proposition.

Dép. 57 Achète CD, cherche contacts, achète Joystick 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11. Jean-François Bertheau 1 rue des Myosotis 57420 Fleury.

Dép. 59 Achète et échange jeux, utils pour PC disks et CD. Meuriche Eric 145 Rue Paster 59287 Lewarde.

Dép. 74 Cherche Sim Farm (VO ou VF). Many Olivier Quartier Saint François 74250 Viuz en Sallaz ou tle au 50 36 80 66.

Dép. 76 Achète ou échange jeux sur PC et CD. Thoa Jean-Paul 8 Rue des Violettes 76350 Oissel.

Dép. 77 Achète mémoire vive (Ram) 32 ou 36 bits par barrette de 4 Mo de marque IBM uniquement. Tel à Cédric au 64 38 06 64 après 18 h.

Contact

Dép. 13 Recherche contacts sur PC CD possède nbx jeux et utils, liste sur demande à Jean-Luc Lebleux «La Respelido» 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 50 14 06.

Dép. 13 Cherche contacts sur Mareille pour échange ou vente de jeux PC CD, disk, QIC-80, et vends matériel (SB Wave 2 : 750 Frs...), cherche volant PC Thrust. Tel au 42 02 77 45 ou au 42 02 78 93.

Dép. 29 Cherche contacts PC Qic 80, disks, débutants acceptés pour échange ou achat de news, jeux, utils... Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 29 Cherche contacts PC, disks ou streamer QIC-80, débutants acceptés, vends jeux, utils. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 37 Cherche contacts sérieux sur CD : utils et jeux. Michel Mallin 12 Rue de la Messandière 37250 Veigne.

Dép. 39 Echange WC 3, Commander Blood contre jeux CD ou vends 270 Frs port compris. Tel à Emeric au 84 47 52 48.

Dép. 44 Echange, vends, achète jeux et utils PC et CD, possède news (Command and Conquer...). Tel au 40 03 61 99.

Dép. 49 Echange nbx jeux et utils sur disks et CD. Richard Laurent BP 12 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép. 53 Recherche contacts durables et sympas sur CD Rom ou sur Streamer. Genouel Evelyne 34 Bis Route de Chatillon 53100 St Georges Buttavent.

Dép. 54 Echange ou vends news sur PC disks ou streamer ou CD, recherche Command and Conquer. Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre.

Dép. 57 Recherche contacts sur PC pour échange de jeux, utils et toutes occasions. Monnier Marc 6 Rue Albert Marks 57050 Metz.

Dép. 62 Cherche contacts pour échanges softs sur disks, streamer, CD, vends CD Rom originaux à moitié prix. Tel au 21 44 19 40 le soir.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, Streamer, Zip 100 Mo, débutants acceptés. Stéphane Pouchet 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 77 Passionné de jeux d'échecs cherche contacts pour échanges infos et logiciels. Tel à Henri au 40 18 25 92 avant 18 h puis au 60 29 66 11.

Dép. 88 Cherche contacts sur PC, cherche Tower Assault. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol ou tel au 29 30 58 52.

Dép. 88 Débutant cherche contacts sur PC/Pentium, liste à Delbet St. 46 Quai des Bons Enfants 88000 Epinal.

Dép. 94 Cherche contacts PC, réponse assurée. Teigny JF 240 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Oostende Belgique.

Vente

Dép. 6 Vends jeux PC disks et CD de 90 à 150 Frs : X-Wing, Commanche + missions, Subwar, Rebel Assault, Iron Helix... Tel le soir au 93 52 84 99.

Dép. 6 Vends jeux PC disks originaux à 90 Frs l'un : Comanche, X-Wing avec missions 150 Frs, Subwar, Starwars Screen Saver... Tel au 93 52 84 99 le soir.

Dép. 7 Vends 486 Dx 40, 4 Mo, SCSI 2, HD 250 Mi, écran SVGA 14», SB Pro, souris, jeux, utils, Works 2.0 : 3500 Frs. Tel le soir au 75 33 32 14.

Dép. 9 Vends CM PCI, VLB, IDA, DX4 100 Intel, ventilo : 1200 Frs, jeux originaux : Timegate, SQ6, Orion Conspiracy, WC3, Apache Langbow, System Shock, Descent... Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : LBA, Magic Carpet, WC 3, US Navy Fighter, Super Kart, Myst, Londres...) de 100 à 199 Frs. Tel au 42 28 20 10 après 20 h à Richard.

Dép. 13 Vends jeux PC : 150 Frs : Flight Sim. 5, Theme Park, 1942, Fleet Defender, Pacific Strike. Tel au 42 87 14 19 le soir.

Dép. 13 Vends CPU 486 Dx2, barrettes 4 Mo 32 bits, carte son type SB, lecteur CD Rom + Scanman NB, carte SVGA VLB Cirrus. Tel à Laurent au 91 75 46 13.

Dép. 30 Vends PC 486 Dx4 100, DD 540 Mo, 8 Mo Ram, VLB 1 Mo, SB Pro 2, CD 2x, écran, souris, nbx jeux et utils, valeur 15000 Frs, vendu 9900 Frs. Tel le week-end au 66 54 84 81.

Dép. 37 Vends mémoire Simm 4-8 Mo, DD 850+1 Go, carte mère et CPU Pentium 120 Mhz, lecteur CD 4x ext 6x, news PC CD Rom et autres, lecteur Zip et Dat, écran 15», AWE 32. Tel à Nicolas au 47 53 20 23.

Dép. 37 Vends Ram 4/8/16 Mo, à bas prix, 9 et 32 bits CM + CPU DX4/100 : 1000 Frs, CD 4x Panasonic 800 Frs, carte son 350 Frs, CM+ CPU Dx2 66 : 700 Frs, controleur EIDE : 160 Frs, vidéo 1 Mo. Tel au 47 54 26 57.

Dép. 38 Vends carte mère CM80486 Zip avec micro Intel DX2 66, ventilo, controleur Fast IDE, vidéo UMC SVGA/1 Mo, Simm 4M/32B : le tout : 2000 Frs. Tel à Pascal au 76 90 85 20.

Dép. 39 Vends imprimante HP 250 haute fidélité : 950 Frs. Tel à Emmanuel au 84 72 56 61 après 18 h.

Dép. 41 Vends jeux PC CD Wing Commander 3 Cd : 200 Frs, Tie Fighter 150 Frs. Denis Beaudeux 41100 Villechauve ou tel au 54 80 38 27.

Dép. 41 Vends CM 486 SX 33 + microprocesseur : 300 Frs, avec 3 Mo Ram en plus : 800 Frs, vend jeux Under a Killing Moon : 200 Frs. Tel au 54 88 08 23 le week-end à midi.

Dép. 41 Vends Carrier at War 2 : 100 Frs, CD Rom Central Intelligence, Dark Forces, Civil War, Caesar 2 : 200 Frs port compris. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne 41300 Salbris ou tel au 54 97 30 99.

Dép. 42 Vends Lost Eden sur PC CD : 100 Frs + port ou échange, achète jeux de stratégie ou wargames. Tel à David au 77 33 05 98 le week-end.

Dép. 42 Vends ou échange jeux PC et CD de 80 à 250 Frs : Dragon Lore, Transport Tycoon, Command and Conquer, A4 Networks..., recherche jeux de gestion et de stratégie. Tel au 77 39 72 75.

Dép. 42 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14», SB 16, CD 4x, carte vidéo 1 Mo VLB : 6000 Frs ou carte mère 486 Dx2 66 + 8 Mo VLB : 2000 Frs. Tel au 77 36 58 35.

Dép. 44 Vends jeux PC CD à petits prix, cable SCSI1, SCSI2 : 150 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 47 Vends 486 Dx2 66 multimedia sous garantie, 4 Mo Ram, DD 430 Mo, carte vidéo 1 Mo, écran SVGA, CD Rom Sony, SB Pro, logiciels, jeux : 5500 Frs. Tel au 53 64 47 76.

Dép. 47 Vends Pentium 60 avec 16 Mo, lecteur 4x, moniteur 14», disque dur 400 Mo, SB 16, le tout pour 7700 Frs. Tel au 53 95 62 26 à Thierry le week-end.

Dép. 49 Vends Magic Carpet CD 200 Frs. Panchevre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Autohion ou tel le soir au 41 80 51 31.

Dép. 52 Vends carte mère DX2 66, Microproceseur : 700 Frs, carte vidéo VLB 1 Mo Cirrus Logic 5428 : 300 Frs. Fuchs Hervé 1 Rue des François 52100 Saint-Dizier ou tel au 25 05 00 60.

Dép. 53 Vends PC 486 Dx4 100, DD 540 Mo, CD 4x, carte son SB, carte vidéo 1 Mo, écran SVGa 14», HP 4w, souris, clavier, nbx jeux, le tout pour 4000 Frs. Tel au 26 60 85 97 le week-end.

Dép. 54 Vends Commander Blood 230 Frs, Day of the Tentacle VF HD : 160 Frs, frais de port inclus. Tel au 83 41 28 26 la semaine.

Dép. 54 Vends Daewood DX2 66, 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, HD VLB 850 Mo, Trident VLB 1 Mo ext 2, écran 14», SB 16, 2 HP 80W, lecteur CD 2x Panasonic, clavier, souris, joys : 7800 Frs. Tel au 83 24 58 19.

Dép. 54 Vends hot news pour tous supports. Rossion Franck Le Neptune Appt 8 14 rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre les Nancy.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 après 20 h.

Dép. 57 Vends jeux sur PC CD Rom à bas prix. Bortolin Didier 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville.

Dép. 59 Vends Magic Carpet 2, Fulltrottle, Command and Conquer, Phantasmagoria. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends jeux PC : Day of the Tentacle, Genesia, 1942 et sur PC CD : Civil War, Last Dynasty, Wing Commander 3. Tel à Benoit au 20 67 09 29.

Dép. 59 Vends PC 486 Dx 33, 8 Mo Ram, écran SVGA 14», DD 170 Mo, CD Rom x2, SB 16, souris, clavier, lecteur 3», Win 3.1, Dos 6.2, jeux : 4500 Frs. Tel à Alex au 20 72 73 57.

Dép. 59 Vends CM DX4 100 + VLB + CPU + controleur IDE VLB 256 Ko cachés Ram 32 et 9 bits, le tout pour 1350 Frs. Tel à Fabien au 27 60 04 94.

Dép. 60 Vends 486 Dx2 66 PCI, HDD 520 H 4 Mo, CD Rom, SB Pro sans écran : 4300 Frs, vends CM 486 DX 33, graphique 1 Mo + I/O + HDD 80 Mo + 4 Mo : 1400 Frs, vends CD Rom 2x + SB Pro : 800 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 64 Vends Dark Forces : 220 Frs, Command and Conquer : 220 Frs frais de port compris. Nicolas Fournier 5 rue de la Marne 64000 Pau ou tel au 59 27 04 34.

Dép. 68 Vends Microsoft Office n°4 : livres et disquettes : 1500 Frs. Tel au 89 32 01 65.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas, liste contre enveloppe timbrée à JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends Command and Conquer, Wing Commander 3, Megarace. Tel à Bertrand au 43 81 34 93.

Dép. 72 Vends jeux PC, vends 100 disks vierges 3» DD à 1 Frs pièce. Piron Fred 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends nbx jeux originaux sur PC et CD. Tel le soir au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends carte vidéo Cirrus SVGA PCI 1 Mo sous garantie 1 an, pièce modèle 5434. Tel à Vincent au 45 44 01 77 après 18 h.

Dép. 75 Vends jeux PC CD. Nicolas Legueret 23 Bi Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 75 Vends carte son Soundblaster 300 Frs et jeux originaux 100 Frs, logiciels originaux TPW 1.5 avec livres. Tel au 43 31 96 22.

Dép. 75 Vends 486 Dx2 66, VLB, 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, DD 240 Mo, carte vidéo SVGA 1 Mo, lecteur CD 2x, écran 14» SVGA, carte son Pro audio 16, enceintes, imprimante : 5000 Frs. Tel au 45 26 99 42.

Dép. 75 Vends jeux : Theme Park PC : 200 Frs, CD Commander Blood 200 Frs ou 350 Frs les 2, carte mère VLB DX2 66 : 800 Frs. Tel au 43 48 23 61.

Dép. 75 Vends PC DX2 66 VLB, 8 Mo, DD 740 Mo, écran SVGA 15», SB Pro, CD 2x; Syquest 88 Mo, disks, carte SCSI, logiciels : 6500 Frs. Tel au 40 16 03 59 le soir.

Dép. 75 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo, multimedia complet, encore sous garantie : 6900 Frs, vends matos. Tel à Philippe au 42 01 12 68.

Dép. 75 Vends carte son SB 250 Frs, disks vierges 90 Frs les 50, jeux originaux sur disks. Tel au 43 31 96 22.

Dép. 75 Vends jeux news PC CD à petits prix. Liste à Chen Michel 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 75 Vends jeux CD et CDX. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

REVENDEZ / ACHETEZ

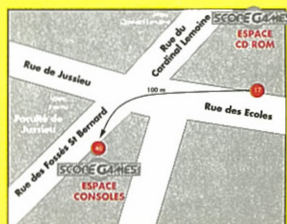
30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

PARIS 5 / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TEL : (1) 43 290 290 +

Ouvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
M° Jussieu - RER Luxembourg/St Michel - Bus 63/86/87

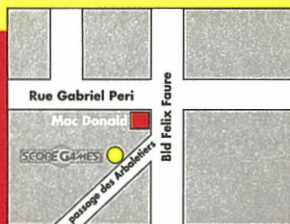


PARIS 5 / CD-ROM & CD-I PHILIPS
17 rue des Écoles
75005 PARIS
TEL : (1) 46 33 68 68

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
TEL : (1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82



ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
TEL : (1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



NOUVEAU

SCORE GAMES
56 boulevard ST MICHEL
75006 PARIS



Un nouveau Score Games en plein coeur de Paris, à coté de la Sorbonne
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686
Metro Cluny - RER Luxembourg



CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ
OFFERT
POUR 100F D'ACHAT

* VALABLE JUSQU'A FIN FEVRIER 96

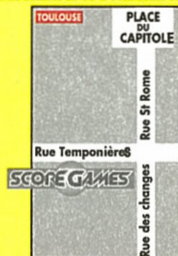
AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h



COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52
Lundi de 14 à 19h
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h



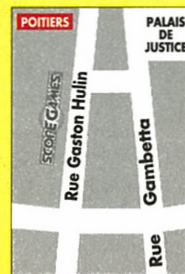
TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h



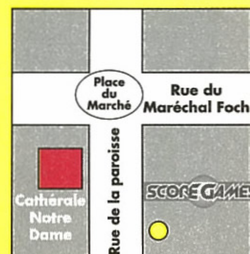
ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Dimanche de 10 à 13h



POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h



VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
TEL : (1) 39 50 51 51
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Dimanche de 10 à 13h



3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE ARGUS OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL : (1) 43 290 290 +



-15%*

* sur une selection d'articles signalés en magasin. Offre valable jusqu'a fin février 96 et sur présentation de ce coupon en magasins.

IS 02/96

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 76 Vends jeux originaux disks 3» à 150 Frs + frais de port : NHL Hockey, Genesia, A-Train, Goal, Siege. Ponty Guillaume 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Aubervilliers la Cne.

Dép. 77 Vends jeux PC 100 Frs : Privateer, Dune 2 CD, Space Quest V, Day of Tentacle. Tel à Sébastien au 60 03 01 38.

Dép. 77 Vends PC P90 8 Mo, DD 530 Mo, carte 1 Mo, écran SVGA, CD 4x Mitsumi, SB 16 MCD, Windows 95, Word 6, Excel 4 : 8000 Frs, avec 16 Mo Ram : 9700 Frs et avec 24 Mo Ram : 11400 Frs. Tel au 60 01 42 06.

Dép. 77 Vends Great Naval Battles, Ambush : 120 Frs pièce, imprimante citizen 240C : 1200 Frs. Coutelier Christian 10 Résidence de l'Orangerie 77310 Ponthierry ou tel au 60 65 53 58.

Dép. 77 Vends PC DX4 100 Intel, 8 Mo, 256 Ko, VLB, carte Cirrus 5429, carte SCSI Adaptec 1452CF, HD 850 Mo SCSI 2, 3», souris, écran SVGA 14» Goldstar : 6500 Frs. Tel au 64 05 42 57.

Dép. 77 Vends 386 DX 33, mini tour, Ram 4 Mo, DD 105 Mo, écran SVGA 14», lecteur 3» : 3500 Frs, imprimante Citizen 120D listing ou feuille à feuille : 1000 Frs. Tel au 60 26 24 00.

Dép. 78 Vends imprimante laser Fujitsu RX 7100 : 600 Frs à débattre. Tel au 30 51 70 47 après 19 h sur Paris et 78 uniquement.

Dép. 78 Vends imprimante laser Fujitsy RX7100 compatible HP Laserjet+ : 800 Frs à débattre. Tel au 30 51 70 47après 19 h dans les dép. 78 et 75 uniquement.

Dép. 78 Vends lot de 5 Ram Simm NEC 4 Mo 32/36 bits 70 ns jamais déballés : 3000 Frs ou 600 Frs pièce + CPU Intel DX2 66 neuf : 300 Frs. Tel à Frédérick au 30 43 40 36.

Dép. 78 Vends Dx2 66, 8 Mo Ram, 325 Mo HD VLB, CD 2x, SB 16 Cirrus 1 Mo, écran SVGA 15», souris : 6000 Frs. Tel au 34 97 15 18.

Dép. 82 Vends originaux PC CD et CDX (B. Live, D. Derby, Novastorm) et disks (Ravenloft, Speedball 2), news et oldies. Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.

Dép. 84 Vends 486 DX 33, 4 Mo de Ram, carte vidéo 1 Mo VLB, DD 130 Mo, SB 16, CD 4x, enceintes, écran SVGA, lecteur 1,44 Mo, logiciels : Win 3.1, Dos 6.2, le tout pour 6000 Frs. Tel au 90 77 70 73.

Dép. 86 Vends PC 486 Dx2 66 8 Mo Ram, DD 340 Mo, CD 2x, scanner 256 niveaux de gris, boitier minitour, nbx logiciels, Works, Windows, retouches photos : 5500 Frs sans écran. Tel au 49 50 47 28.

Dép. 86 Vends clavier, souris, lecteur 3» pour PS/2, écran SVGA monochrome IBM, jeu Megarace. Moreau Miguel Bat D2, 14 Rue Lt Biraud 86000 Poitiers.

Dép. 91 Vends Dungeon Master 2 : 100 Frs, LBA 150 Frs, Stonekeep 200 Frs. Tel au 64 98 04 89.

Dép. 91 Vends jeux PC disks et CD à bas prix. Bajolais Fabrice 5 Chemin des Chenaux 91220 Bretigny ou tel au 69 25 13 36.

Dép. 91 Vends jeux sur CD, disks à bas prix : X-Com TFTD (UFO 2), Tornado, EF2000. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends 486 Dx4 100 VLB, 8 Mo Ram ext 64 Mo, 540 Mo DD, Cirrus 5429 1 Mo ext 2 Mo, 16 M couleurs, écran 14», SVGA, souris, NB, jeux, utils : 7000 Frs. Tel à Arnaud au 64 56 12 99.

Dép. 91 Vends PC 486 Dx2 66 8 Mo Ram, DD 170 Mo, CD 2x, carte son SB16 MLCD, écran 14», Dos, Windows : 5000 Frs. Tel avant 14h au 60 81 20 25 à Fred.

Dép. 91 Vends PC 486. Tel à Damien au 60 82 62 41.

Dép. 92 Vends imprimante laser Brother HL-4PS (Proscript), 4 PPM, livrée avec cartouche neuve (valeur 5000 Frs), vendue 2200 Frs. Tel au 46 26 66 99 à Eric.

Dép. 92 Vends jeux PC : Indy Car Racing, Lands of Lore, Theme Park, Superski 3, Alone 2, Rise of the Triad, Pagan + Speech Pack 50 Frs pièce. Tel au 46 23 19 61.

Dép. 92 Vends PC HP 486 Dx2 50 Mhz, DD 170 Mo, 12 Mo Ram, écran 15» SVGA, carte SB 16, calvier, souris 2 boutons, Win 3.1, Dos 6.0, utils, reconfiguré : 6000 Frs. Tel le soir au 46 44 24 94.

Dép. 92 Vends carte mère 486 Dx 33 VLB + ZIF + CPU : 400 Frs et imprimante matricielle 9 aiguilles NB + cables pour 300 Frs. Tel au 47 88 22 97 entre 9 et 12 h.

Dép. 92 Vends Pentium 100, 16 Mo Ram, 1 Go HD, Magic Carpet, WC3, Ecstatica, Under a Killing Moon, Flight Unlimited et recherche Ultima 7. Tel à Florent au 47 51 12 42 le week-end.

Dép. 92 Vends écran 14» SVGA norme MPR2 pitch 0,28 : 900 Frs. Tel au 46 23 19 61.

Dép. 93 Vends SB Pro 2 : 300 Frs, Quickjoy Topstar 140 Frs, jeux CD : WC3 : 200 Frs, NBA Live 95 : 150 Frs, 7th Guest 50 Frs. Tel à Stéphane au 43 05 18 33.

Dép. 93 Vends carte mère VLB, support ZIF bi-tension évolutive + CPU Intel DX2 66 : 470 Frs, carte vidéo VESA 1 Mo ext 2 Mo Cir Log 5428 : 300 Frs. Tel au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends Pentium 90, 16 Mo, DD 850 Mo PIO Mode 4, écran Sony 15SF, vidéo S3868 1 Mo, CD 4x, SB 16, nbx jeux et utils : 12000 Frs, le tout sous garantie. Tel au 48 47 37 63.

Dép. 93 Vends disks 5» : 10 Frs les 25 neuves, vends revues Joystick année 1994 : 125 Frs. Tel à Rudy au 48 35 24 79 après 19 h.

Dép. 93 Vends magneto-optique Sony Ext. 650 Mo, 6 cartouches, carte SCSI : 6500 Frs. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre 93330 Neuilly sur Marne ou tle au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends jeux PC CD, liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends 486 Dx4/100 8 Mo Ram, DD 350 Mo, CD Rom 2x, SB Pro, carte SVGA 1 Mo, carte modem/fax, écran 14» non entrelacé, imprimante Deskjet 500C : 8500 Frs. Tel au 48 21 85 40 ou au 49 35 59 49.

Dép. 93 Vends 486 DX 33, VLB, 4 Mo Ram, 210 Mo DD, SB 16, multi CD, CD Rom 2x + enceintes, SVGA ET4000, mini tour, écran 14», clavier, souris, le tout pour 4000 Frs. Tel à Nadjib au 48 37 46 07 après 18 h.

Dép. 93 Vends jeux sur PC CD. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 09 22 17 59.

Dép. 93 Vends jeux PC. Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou tel au 43 03 74 12 ou 06 30 42 12.

Dép. 93 Vends SB 16 ASP : 750 Frs, jeux : Prisoner of Ice, Space Quest 6, Star Trek NG, Kyrandia 3, Dark Forces (CD 250 Frs), Full Throttle (CD 300 Frs), Discworld, Bureau 13. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux PC CD et disks à bas prix. Tel au 48 33 68 29 ou à Nicolas Jérémy 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers.

Dép. 94 Vends jeux PC CD : Under a Killing Moon 200 Frs, Myst 150 Frs, LBA 200 Frs, Dark Forces 200 Frs, Hardball 4 : 200 Frs, Ecstatica 120 Frs. Tel à Vincent au 42 07 98 34.

Dép. 94 Vends jeux PC à prix intéressant, vends carte graphique ATI Mach PCI 2 Mo Vram : 850 Frs. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif ou tel au 47 26 21 89.

Dép. 94 Vends PC multimedia Olivetti 486 SX 25, CD Panasonic, carte son 16 B, HP 1 an, nbx jeux disks et CD, avec Commande and Conquer, Doom, LOL, F1 GP, Megarace, Super Kart, Cyberia... : 5200 Frs. Tel au 49 83 06 91.

Dép. 94 Vends IBM PS/1 486 DX 33 8 Mo Ram, 170 Mo DD, CD 2x, imprimante Epson Stylus 800 + nbx jeux, utils installés, SB Pro : 9000 Frs. Tel au 48 99 55 95.

Dép. 94 Vends CD Dungeon Master 2 VF : 200 Frs, Lost Eden 150 Frs, disks : Eye of the Beholder 3, Lands of Lore, Betrayal Krondor : 80 Frs pièce ou échange contre Nascar, Indycar, faire offre au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends jeux PC CD : Myst, Killing Moon, Dark Forces, Harball 4, Ecsatica, LBA de 150 à 200 Frs. Tel à Vincent au 42 07 98 34.

Dép. 95 Vends CPU SX 2 50 Hz : 500 Frs, vends Starlord : 70 Frs, Syndicate CD 70 Frs, Railroad Tycoon, Red Baron : 150 Frs et Theme Park 250 Frs. Tel à Fabien au 39 59 34 96 après 18 h.

Dép. 95 Vends barrettes de 4 Mo, format 32 bits, de marque Panasonic : 800 Frs. Tel au 39 85 45 30.

Dép. 95 Vends CPU Intel 486 Dx2 66 : 300 Frs, imprimante Citizen 1200+ : 600 Frs, achète Overdrive Dx4 100, échange jeux pour Colonization disk 3» et Man Enough CD. Tel à Thibault 39 64 58 06.

Dép. 95 Vends CM + CPU 486 Dx2 66 : 800 Frs, 4x1 Mo : 650 Frs, CD Rom Panasonic double vitesse : 450 Frs, carte controleur Promise VLB : 600 Frs, jeux originaux PC à 150 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Divers

Achat

Dép. 13 Achète jeux sur MAC : Command Head Quarter de Microprose (en priorité), envoyez liste et tarifs à Gorge Jérôme 82 Avenue Henri Mauriat 13100 Aix en Provence ou tel au 42 93 10 47.

Contact

Dép. 75 Cherche contacts pour échanger bonnes adresses sur Internet. 100646.6470 Compuserve.com Benoit Langrand.

Dép. 78 Vous êtes coincés dans un jeu sur PC, 3DO, MAC ou autres. Tel au 39 73 43 44.

Vente

Dép. 54 Vends jeux CD32 neuve : Syndicate, Theme Park, Gunship 2000 Chaos Engine... 150 Frs et vidéo Creator 250 Frs frais de port inclus. Tel à Francis au 82 46 68 49.

Dép. 59 Vends portable MAC Powerbook Duo 230 DD 120 %Mo, 12 Mo Ram, écran LCD mono, logiciels intégrés (Claris 3, Word...) + jeux + sacoche + accessoires : 2900 Frs. Tel au 20 81 25 86.

Dép. 59 Vends écran 1085S : 900 Frs, imprimante Epson Stylus 300 (PC-AG) 900 Frs. Tel au 27 81 64 34.

Dép. 92 Vends jeux CDI : Asterix, Voyeur, Mad Dog McGree 150 Frs pièce ou 400 Frs les, cherche Circuit SVPL, Nascar et astuce sur Indycar 2. Tel au 43 33 22 05.

Jobs

Dép. 59 Groupe de programmeurs et graphistes 2D et musicien Mod. Envoyez vos exemples à Corrente Fabien 39 Rue des Glycines 59610 Fourmies.

Dép. 92 Société de production de jeux recrute : programmeurs PC ayant bonnes connaissances de la 3D et des graphistes maîtrisant 3D Studio/Light Wave 3D. Contactez Xavier au 47 45 37 00 ou faxez CV au 47 45 56 59.

Dép. 92 VISIWARE recherche un développeur pour la création de logiciels multimedia. Maîtrise du C/C++ et expérience du développement nécessaires, connaissance de Windows (WinG, Game SDK) et notions de 3D sont un plus. Contactez Richard Excoffier au (1) 46 93 93 07 HDB.

Dép. 94 Musicien PC cherche place au sein d'une équipe pour jeux ou démos. Tel à Fabrice au 48 77 56 71.

Dép. 95 STYWOX INTERACTIVE recrute des graphistes ainsi que des programmeurs passionnés par les jeux vidéos. Contactez Olivier au 39 34 09 16 ou envoyez vos CV à STYWOX BP 31 95301 PONTOISE CEDEX ou par fax au 30 37 30 74.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

69

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI ❑ MAC

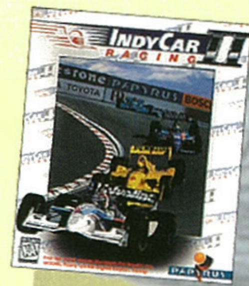
JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

BON, VOUS VENEZ ?

News 14/12/95 - Résumé

LES NEWS DES DERNIERES HEURES - 14 DECEMBRE
• Déçu par de trop mauvais résultats, le géant Time Warner se sépare de sa
division **Time Warner Interactive.**
• Rappel: **F1 Grand Prix 2** ne sortira pas avant mars prochain...
• Microsoft vient de racheter BAO, le label à l'origine de Microsoft **Flight**
Simulator. Une version spéciale Winwin 95 est annoncée.
• Tim Berners-Lee, créateur du Web, exprime des craintes par rapport aux softs de
navigation sur Internet.
• Thrustmaster, constructeur de joysticks, attaque son concurrent Suncom en
l'accusant de plagiat.
• **System Shock sur Mac** devrait nécessiter 16 Mo de Ram !
• C'est Activision qui co-éditera **Time Commando**, le prochain jeu d'Adeline
Software (prévu sur PC et Playstation).
• Pour environ 300 millions de francs, Paul Allen, co-fondateur de Microsoft avec
Billou, vient d'acheter 5% des parts de **Broderbund.**
• 7th Level change de président, Ezrin remplace Grayson. Cf notre dossier.
• Au secours! Après 3 ans de silence, George Michael sort un nouveau disque.
• Mindscape lance son nouveau serveur Web: http://www.mindscape.com.
• Les grèves ont empêché Thomson de se rendre à Tokyo pour signer l'accord
international portant sur le DVD (digital video disc).
• **3DO Company** vient de recevoir 60 millions de dollars de Matsushita, contre la
licence du M2. 40 autres millions lui seront versés au printemps.
• Du coup, 3DO Company a racheté le label Cyclone Studios.
• Il s'est vendu plus de **85 millions de disques durs** cette année, soit un quart de
plus qu'en 1994.
• Electronic Arts annonce la sortie prochaine de Viewpoint et Shockwave Assault
sur Playstation.
• Philips lance un nouveau graveur de CD pour 1400 dollars.

TOUT EST PRÊT, LES NEWS, LES FICHIERS...



Super Bubsy	Accolade	Mars 96
Super Pushover	Domark	Décembre 95
Super Tank Commander	Domark	Décembre 95
Syndicate Wars	Bullfrog	Mars 96
Synnergist	US Gold	Janvier 96
T-Mek	Time Warner Int.	Janvier 96
TFX 2	DID	Décembre 95
The 11th Hour	Virgin	Décembre 95
The D[illegible] Eye	Inscape/Warner	Décembre 95
The [illegible]kening	Origin	Mai 96
The Indestructibles	Bullfrog	Juillet 96
The L[illegible]st Dynasty Win 95	Coktel Vision	Décembre 95
The Lawnmower Man 2	Sales Curve Int.	Janvier 96
The Settlers 2	Blue Byte	Janvier 96
Th[illegible] Hospital	Bullfrog	Mai 96
This means war	Illusion Machines	Décembre 95
Tilt 2	Virgin	Décembre 95
Time Commando	Adeline Software	Mars 96
Time Pockets	Capstone	Décembre 95
Torin's Passage	Sierra Vision	Décembre 95

FAUT EN PROFITER PENDANT QUE C'EST CHAUD...



ON N'ATTEND PLUS QUE VOUS...

C'EST NOUVEAU, C'EST LE BBS JOYSTICK.

En utilisant le soft fourni sur le CD-Rom de Joystick, connectez-vous en composant le 36 68 51 99 (2,23 F/mn). JL004

Vous pouvez profiter d'un accès à tarif préférentiel en souscrivant un abonnement, **amorti dès les premières connexions** !

Et pour s'abonner, on fait comment, c'est compliqué ? Ah mais alors pas du tout, il suffit de nous renvoyer ce coupon à :

HFG Abonnements, 90, rue de Flandre, 75019 PARIS - Fax: (1) 42 08 16 20

Nom d'utilisateur souhaité : . . . .

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle Nom : . . . . Prénom : . . . .

Adresse : . . . .

Ville : . . . . Code Postal : . . . . Téléphone : . . . .

Micro : ☐ PC ☐ Mac Modem : . . . . bauds Marque : . . . .

☐ Abonnement pour 3 mois : 177 francs + **un mois gratuit !**

☐ Abonnement pour 6 mois : 299 francs + **un mois gratuit !**

☐ Par prélèvement mensuel de 50 FF (vous recevrez un formulaire d'autorisation).

Je règle:

☐ Par chèque établi en FF à l'ordre de Hachette Filippachi Grolier.

☐ Par carte bleue n°: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date :

Signature :

Loi informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des données peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.